

www.shpil.com

5-10

взрослым одной кровью

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

№ 7
2005

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Parkan II

бумеранг вернулся

Пограничье

между тем и этим

ПОСТЕРЫ



ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:

Бригада Е5 - Новый Альянс, Трудно быть богом, Without Warning, Seven Kingdoms: Conquest, Shin Megami Tensei: Nocturne, SWAT 4, Still Life, Amazing Gaming, System of a Down, Moby, «Царство Небесное», Kung Fu Hustle, Наследие: Тени прошлого, Cross Racing Championship 2005, Первая Мировая, Горький Зеро 2: В лучах Авроры, The Bard's Tale



Подписной
индекс — 23852

ISSN 1609-9007



9 771609 900008

07>

Intel, логотип Intel Inside, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Pentium, Pentium II, Xeon вносяться товарними знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.

солодка пропозиція



**НАМ
ОБЕРИ
ПОДАРУНКИ
НА**

**1 1 РОКІВ
%**

*при купівлі товарів виробництва DiaWest, LG, Lexmark з 1 до 30 червня 2005 року

НАДІЙНІСТЬ В РОБОТІ ТА ПІД ЧАС ВІДПОЧИНКУ

Використовуйте ПК, що виконує більшу кількість задач одночасно. Персональний комп'ютер DiaWest P на базі процесора Intel® Pentium® 4 з технологією HT

Комп'ютер для цифрових домів та цифрових офісів: підвищена комфортність при роботі в умовах багатозадачного середовища. Базований на компонентах, що зарекомендували себе найкраще.

DiaWest P/універсал:	DiaWest C/універсал економічний:
Процесор Intel Pentium 4 530j (3.0 GHz)	Процесор Intel Celeron 330j (2.66 GHz)
Системна плата Intel 915 GAGL (vs Intel Graphics Media Accelerator 900, Intel High Definition Audio)	Системна плата Intel 915 GAGL (vs Intel Graphics Media Accelerator 900, Intel High Definition Audio)
RAM 512; привід CD-RW/DVD-R	RAM 512; привід CD-RW/DVD-R

ціна комп'ютера: 3380 грн.
обери подарунок на:
372 грн.

ціна комп'ютера: 2699 грн.
обери подарунок на:
296 грн.

Інформаційна служба DiaWest:
Київ тел. 251 11 11
Україна тел. 8 800 302 302 0
(безкоштовні дзвінки)



Київ, Луцьк, Херсон, Івано-Франківськ, Миколаїв, Рівне, Чернівці, Дніпропетровськ, Вознесенськ, Харків, Дніпродзержинськ, Хмельницький, Запоріжжя, Макіївка, Донецьк, Конотоп, Тернопіль, Павлоград, Мариупіль.

Спеціальна пропозиція дійсна з 1.05.05 по 31.08.05

Не спиться вночі?

Шукай пригод
в Мобільному GPRS-Інтернеті!
Скористайся вигідним тарифом!

Мобільний GPRS-Інтернет

Денний
(08:00-00:00)

4,48 грн/мб

Нічний
(00:00-08:00)

~~4,48 грн/мб~~ **0,84 грн/мб**

Ціни вказано з урахуванням ПДВ без нарахування ПФ

ЗАТ «УМЗ», ліцензія Держзв'язку АА № 720189 від 29.12.04.

ДЖИНС

Завжди дешевише!

www.jeans.com.ua

8-800-50-000-50

(детальна інформація; безкоштовно в Україні; щодобово)

INTRO

Не знаю, как вас, а меня вновь и вновь расстраивают необдуманные речи о том, что, дескать, компьютерные игры – это пустая трата времени и они ничего не дают. Лучше бы, мол, на органе научились играть, древнегреческий выучили или, там, лобзиком чего-нибудь попилили бы.

Расслабьтесь, умники! Человек играющий знает о жизни побольше вашего. Поскольку жизнь, по сути, – это всего лишь еще одна компьютерная игрушка (того еще, прямо скажем, качества).

Вы хотите фактов? Их есть у меня.

Эту игру можно легко подвесить. К примеру, в следующий раз, болтая со знакомыми, вверните невзначай что-нибудь вроде: «Ретроградное невыконституционизировавшееся трудно выговариваемое человеконенавистничество».

А можно значительно оверклокнуть количество FPS и игровой процесс в целом. Для этого возьмите пакет со своими старыми шлепанцами, спуститесь в час пик в метро и где-нибудь в переполненном переходе торжественно вручите пакет ближайшему к вам... кому-нибудь для этого пригодному, негромко произнеся: «Слушай, лысый не пришёл – взрывать будешь ты!». Всё то же самое, но только значительно быстрее, не правда ли?

Понятное дело, здесь тоже можно (и нужно) «сохраняться» перед особо опасными моментами. Например, собираясь сказать что-нибудь особо рискованное, непременно добавляете перед этим «Как сказал бы мой брат кик-боксер...»

Само собой, как и во всякой игре, в жизни есть чит-коды. Это набор цифр, который имеется на лицевой стороне каждой стодолларовой купюры. Используя эти читы, можно добиться того, что любые проблемы и затруднения будут решаться сами собой.

Перечислять можно очень долго, но из всего этого списка фактов следует всего лишь один вывод...

Если вам жить тяжело или скучно, то нам известно, в чем ваша проблема. Просто прекращайте просто **жить** и начинайте **играть!**



Содержание

Эхо планеты		
News		4
Абзац июля		3
Ждем-с!		
Бригада Е5 – Новый Альянс		6
Трудно быть богом		10
Without Warning		12
Seven Kingdoms: Conquest		14
MegaGame		
Xenus: Точка сипения		18
Серп и Молот		22
To play or not to play		
Parkan II		26
Пограничье		28
Shin Megami Tensei: Nocturne		30
SWAT 4		36
Still Life		40
Clubничка		
Amazing Gaming		42
Рейтинг клубных игр июня		46
Cell-o-FAN		
ДЖИНС – мобильный партнер		
WCG 2005 в Украине		47
Совсем уже не телефон Samsung SGH-Z130		47
Музыкальное чтиво!		
System of a Down		48
Moby		50
Columbia Бразерс		
«Царство Небесное»		52
Kung Fu Hustle		53
Animania		
Dead Leaves		54
АнимеNews		56
Иванов-Вано		57
Железный Вoom!		
Прохладный ветер между рёбер – мегакулеры		58
И вновь о плоских мониторах		62
Outro		64

P.S.: 12-балльная система оценки игр:

- 0-2 – таких игр не существует;
- 3-4 – полный ацтои;
- 5-6 – стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 – на любителя (а вообще – неплохо);
- 9-10 – классная игра с маленькими недостатками;
- 11 – шедевр. Обязательно купите;
- 12 – нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).

Июльские абзацы

Наследие: Тени прошлого

Жанр: adventure

Системные требования: Pentium III 1 ГГц, 256 Мб, 64 Мб 3D Video

Игра станет настоящим подарком всем поклонникам научной фантастики – сюжет игры практически не уступает хорошей книге. В поисках пропавшего друга девушке-детективу придется объездить почти всю солнечную систему (в общей сложности более 230 локаций). Хотя события происходят в 2138 году, всё началось гораздо раньше, почти два столетия назад. И, как всегда, всё зависит исключительно от игрока.

В игре используется смесь 2D и 3D графики, что делает ее совсем не требовательной к ресурсам компьютера.

Cross Racing Championship 2005

Жанр: Автосимулятор

Системные требования: Pentium 4 1.4 ГГц, 256 Мб, 64 Мб 3D Video

Хороших гонок мало не бывает. И Cross Racing Championship как раз такой игрой и является. То есть хорошими гонками.



Более шестидесяти игровых трасс, разбросанных по всему миру: от извилистых дорог Германии и Франции до заснеженных шоссе Финляндии и хайвеев у солнечных американских пляжей. В наличии шесть типов ландшафта, среди которых и горные массивы, и выжженные пустыни, и пригородная местность.

Не обойден стороной и тюнинг – есть возможность улучшить технические характеристики автомобилей и их внешний облик.

Сложная физическая модель поведения автомобиля на дороге и реалистичная система повреждений.

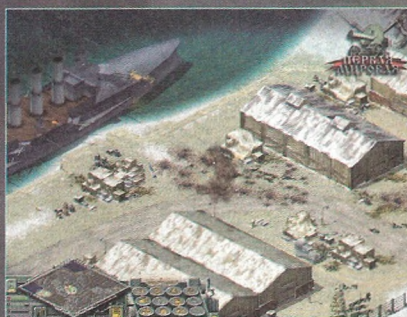
Первая Мировая

Жанр: RTS

Системные требования: Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб 3D Video

«Первая Мировая» – пожалуй, первая стратегия, которая будет интересна в равной мере как любителям жанра стратегий, так и людям, интересующимся историей.

Действие игры разворачивается в хронологической последовательности. Место и время событий привязаны к картам и максимально приближены к реально происходившим событиям во время Первой Мировой войны. Театр военных действий разворачивается на территории Германии, Франции, России,



Польши и так далее в период с 1914 по 1918 гг..

В игре тридцать миссий в трех кампаниях: за армии Антанты, Германии и России, а также дополнительная глава «Интервенция в революционную Россию».

В боях задействованы аэропланы, кавалерия, танки и многое другое, а сами сражения в основном носят позиционный характер.

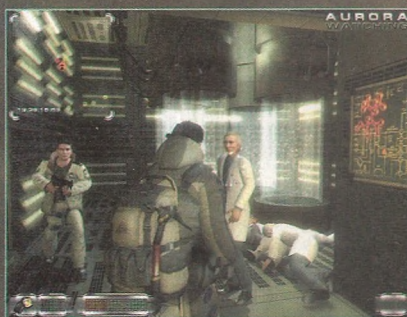
Горький Зеро 2: В лучах Авроры

Жанр: RPG/тактика/action

Системные требования: Pentium III 1 ГГц, 256 Мб, 64 Мб 3D Video

Когда в сериале уже достаточно эпизодов, все действующие лица превращаются в давних знакомых.

Яцек Парецки, Злодей со стажем, втихую смастерил огромный военный комплекс в Арктике, использовал для своих целей затонувшую российскую подводную лодку «Комсомолец 2» и, что самое неприятное, сварганил уникального боевого киборга. Но в один момент появилось несметное количество врагов и очень мало времени на разборки с ними. А значит, это задание для настоящего героя – Николай Саливан уже спешит



поприветствовать давнего «друга»... пулеметной очередью в упор.

Как и в предыдущих частях «Горького Зера», скучать не придется: грамотная тактика, убийный экшен и элементы stealth не дадут передышки даже самым ярким игрокам.

The Bard's Tale

Жанр: RPG/action

Системные требования: Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб 3D Video

Широко известный печально-веселый проект мистера Фарго добрался до прилавков магазинов и просто торговых точек. Графика и звук, равно как и сам игровой процесс, выбрали в себя немало консольных элементов, так что не в меру рьяные поклонники роевиков наверняка найдут к чему придраться.

ВИДЕОКАРТИ

ПРОФЕСІОНАЛЬНІ ІГРОВІ ПОВЕРХНІ

ICEMAT

ІГРОВІ МИШІ

RAZER

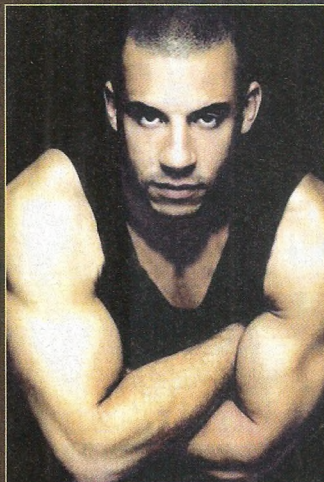
eletek

г. Киев, ул. Индустриальная, 27,
тел.: (044) 495-29-11,
www.eletek.com.ua

Не долго думая

Если американцы берутся снимать фильм, то чаще всего они не перебирают актерами – берут, что под руки попадает, лежит сверху и на данный момент «модно». Вот, например, снимают фильм про супергероя – ищут, кто там посмазливее, со спортивной фигурой и из первой пятерки рейтинга «девушки до 23 выбирают». Если им нужен вдумчивый дядя, которого жизнь обидела – сойдет Том Хенкс. Не хватает десятка лимонов на ангажмент Хенкса – берут Дудикова и делают экшен фильм. А если главный злодей – монстр, то: «Господин губернатор Калифорнии, не хотите ли вспомнить молодость?» В общем, всё прозрачно.

Поэтому, когда пришла пора снимать кино про Хитмена,



студия 20th Century Fox туло взяла самого модного лысого черта на всем широкоформатном экране – Вина Дизеля. Может быть (мы сомневаемся, но вдруг?), каким-то образом, пусть даже самым малым, незаметным и незначительным, на подбор актера на главную роль (возможно!) повлияло то, что Вин Дизель одновременно является и исполнительным продюсером картины.

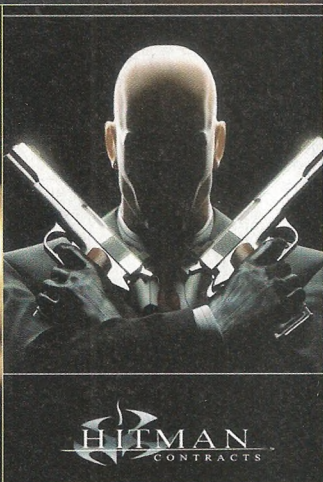
Как известно, сейчас идет работа над сиквелом игры – четвертой частью под названием Hitman: Blood Money. Тут за «чистые» убийства главный герой будет получать бонусы, которые сможет потратить на апгрейд оружия и прочие приколы. Вполне вероятно, что эта часть станет последней в серии «классических» игр

про Хитмена. В дальнейшем, возможно, в игре главный герой заполучит портрет и голос Дизеля. Об этом как раз идут переговоры с издателем игры – Eidos.

Если всё получится и задумка Дизеля удастся, то его студия снимет кино, а Eidos выпустит игру по тому же сюжету, и всё это произойдет одновременно. Когда? Понятия не имеем! Скорее всего, к концу следующего года, а может, и позже...

Новое имя Принца Персии

До сих пор продолжение легендарной игры, вот уже полтора года как перебравшейся на современную PC-платформу, не именовалось иначе, чем просто Prince of Persia 3. Ясное дело, что такое название не продержалось бы



вечно. И вот мы узнали имя будущего проекта.

Как известно, в игре, которая явится на белый свет уже этой осенью, будет идти речь



о «темной стороне», только не Силы, а того самого Принца. Принц по сюжету обретет свое злое альтер эго, с которым ему придется сразиться. И вот под такой замысловатый сюжет и было подобрано название – Prince of Persia: Kindred Blades. Kindred переводится по-разному, но, вероятно, лучшим вариантом будет «Кровные клинки».

Первое явление Unreal Engine 3

На выставке Е3, как известно, было объявлено о том, что в скором времени мы сможем увидеть движок Unreal Engine 3, воплощенный в игре. И вот появилось подтверждение и конкретное имя – это будет Unreal Tournament 2007. Следующая версия популярного FPS появится в 2006 году (как

всегда, год выпуска на единицу меньше года, указанного в названии игры). К тому времени движок будет оптимизирован, да и технологии догонят требования движка к железной части машины. Думается, что и физический движок PhysX, о котором мы писали в прошлом номере, у производителей материнских плат к тому времени уже будет не в перспективе, а получит живое воплощение. Ведь движок, действительно, мощный и потребует много ресурсов.

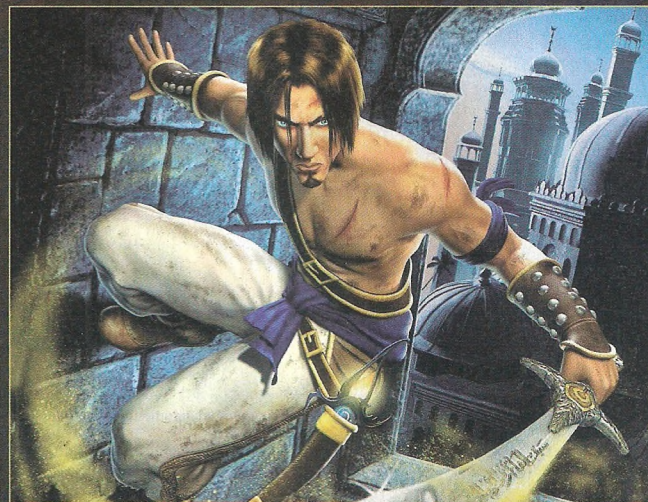
Вебология игр

В Интернете появилась масса сайтов грядущих хитов. И вас, уважаемые геймеры, наверняка заинтересует информация, где найти сайт той или иной шпиль – писали мы о ней или нет.

К примеру, о «Звездном десанте» мы писали, но лишь недавно на сайте игры было размещено достаточное количество инфы об этом проекте. Заходите по этой ссылке и вы найдете всё, что вас интересует:

www.starshiptroopers-game.com

Не успели мы толком наиграться в «Силу заклятий», как уже объявлен SpellForce 2. Издатель игры – компания JoWo-oD – открыла сайт, на котором можно найти много чего интересного о том, как протекает разработка. Здесь же вы най-



дете скрины и многое другое. Сайт игры SpellForce 2: Blend of Perfection:

spellforce.jowood.com/sf2

Мало есть на свете легендарных адвенчур. Одна из них – «Сибирь», а вторая, наверное, Myst. Все любители этого жанра, за неимением других игр, уже нашли всех мамонтов, поименовали их, переписали и построили строю. И вот вам, пожалуйста, Myst 5: End of Ages! На сайте игры вы сможете найти лишь некоторые подробности и скрины, но всё же:

www.mystvgame.com

Это не SWAT 4, это очередная игра из серии «по мотивам книжек Тома Кленси» – Tom Clancy's Ghost Recon 3. Игра готовится к выходу на Xbox (об этом мы писали), но даже если вы – писишник, всё равно будет интересно посмотреть на очередное творение, которое в скором времени выйдет со стапелей Ubisoft:

www.ghostrecon.com/us/ghostrecon3/

Вселенная «Звездных войн» поистине бесконечна. Вы можете возразить, что любая вселенная бесконечна, но мы вам ответим: не все вселенные с такой настойчивостью говорят о своем многообразии. В мире «Звездных войн» есть игры всех жанров – RPG, FPS, тактические шутеры и всё остальное. Вот вам еще и стратегия – Star Wars: Empire at War:

www.lucasarts.com/games/swempireatwar

Как всегда, Electronic Arts не дает ничего сверх необходимого минимума информации. Самая полезная инфа на сайте игры Need for Speed: Most Wanted находится по традиции на форуме. Причём размещают ее не разработчики, а догадливые фанаты игры. В общем, смотрите сами:

www.eagames.com/official/nfs/mostwanted/us

Компания Microsoft всегда считала, что вся сила в информации. На этом и сделали имя и деньги. Вот и на сайте Age of

Empires 3, которую она будет издавать, имеется куча мате-



риала, который расскажет обо всех аспектах игры – тут есть даже звуковые ролики из игры. Так что советуем ознакомиться:

www.ageofempires3.com

Наконец-то Nival открыла русскоязычный сайт игры Heroes of Might & Magic 5. Раньше сайт был только международный – вот она, система в действии! Как только попадешь в международный проект, сразу забываешь свой родной язык и корни ☺. Ничего особенно отличающегося от



англоязычного сайта тут нет, но посмотреть надо обязательно:

www.nival.com/homm5_ru

Казалось, прошло всего пару лет, а об игре RTCW многие уже забыли. И несмотря на то что многопользовательское продолжение игры – Enemy Territory – было выше всяких похвал, всё равно забывается... Теперь грянет Enemy Territory: Quake Wars. Сайт игры хоть уже и работает, но там всего два пункта меню. Хотелось бы нормально посмотреть на геймплей. Только, видать, пока не судьба:

www.enemyterritory.com

ВЕ»COOL

Впевненість і свобода

Новий антиперспірант

COOL»SPRAY

від **Gillette**

- Настільки потужний, що стримати його здатен тільки особливий балончик
- Потужно захищає від потовиділення завдяки передовому механізму контролю за неприємним запахом
- Зручно наноситься

Название: Бригада Е5 – Новый Альянс

Разработчик: «Апейрон»

Издатель: 1С

Жанр: TBS

Системные требования: Pentium 4 2 ГГц, 512 1024 Мб, 128 Мб 3D Video

Дата выхода: как только – так сразу

Официальный сайт: games.1c.ru/e5

БРИГАДА Е5

НОВЫЙ Альянс

Хорошие игры выходят чуть ли не каждый месяц, но к этому положительному явлению все уже как-то попривыкли. А ведь временами так не хватает чего-то особенного, навороченного сверх всякой меры, чтобы было всё и даже чуточку больше. А вот как раз такие игры чрезвычайно редки, потому что времени, средств, труда, а также мозгов и нервов на их создание уходит масса. Так что дело это крайне сложное и невыгодное, ведь любовь геймеров в карман не положишь и в стакан

не нальешь. Потому-то игры подобного толка выходят крайне нерегулярно – раз в четыре-пять лет. Первый раз подобное явление в жанре TBS произошло в 1995 году, когда вышла первая часть трижды культового и дважды бессмертного стратегического сериала Jagged Alliance.

Вторая часть вышла только летом 1999 и, несмотря на окончательно и бесповоротно устаревший движок и скучную графику, затягивала всерьез и надолго. Потому что в игре было всё: грамотная ролевая система, невероятно сложная и продуманная тактическая часть, а также экономика, разносторонний менеджмент ресурсов и, специально для любителей, фантастические битвы с «чужими» местного разлива в мрачных подземельях под шахтами.

К работе над JA 3 приступили недавно, и, поскольку дела ведутся товарищами, успевшими неоднократно наломать дров, судьба третьей части игры, мягко говоря, вызывает серьезные опасения. А «римейк» JA 2, к превеликому сожалению всего прогрессивного человечества, создается программистами из той же тусовки. По ходу дела бедный римейк переименовали в Jagged Alliance 3D, а потом еще и обозвали «полностью самостоятельным проектом», отрезали все жизненно важные элементы геймплея, и в довершение ко всему безобразию перевели в режим реального времени. Ужас, да и только! Но, как бы там не старались некоторые испохабить великую Идею, дело Jagged Alliance было, есть и будет жить вечно.

В то время как одни сбиваются с пути истинного, другие создают самые настоящие шедевры в лучших традициях прошлого. Компания «Апейрон» заканчивает все работы над созданием новой тактической стратегии с элементами RPG и прочими достоинствами. В работе над игрой принимает участие дизайнер Jagged Alliance Шон Линг, и никто не скрывает, что они делают новый «Альянс». Собственно, игра так и называется: «Бригада Е5 – Новый Альянс».

Всё сходится, и это не может не радовать – соответствие концепции JA просто идеальное. Судите сами: действие игры разворачивается в небольшом тропическом государстве Палинiero. В стране произошел государственный переворот, и она находится на грани гражданской войны. Игроку и по совместительству





главному герою игры предстоит сформировать из наемников собственный отряд сил специального назначения и оказаться в самой гуще событий, происходящих в Палинере.

Игроку будет предложено целых три – на вкус и цвет – разветвленные сюжетные линии. Играть можно за любую из воюющих сторон, причем будет предусмотрен также и переход на сторону противника, или «за себя любимого», согласно своим нормам и убеждениям, окончательно и бесповоротно забив на приказы работодателей. Так что у игрока будет полная свобода действий. В рамках сюжета, разумеется.

Как и в старые добрые времена, нам предстоит созерцать стратегическую подробную карту Палинера, выполненную в стиле JA, сверху. Основное отличие только в отсутствии тумана войны – профессиональный солдат, коим является главный герой, никогда не расстается с картой, иными словами, игроку известно местонахождение всех населенных пунктов. Неизвестно лишь расположение гарнизонов, патрулей и других отрядов противника, которые можно обнаружить, только если они окажутся в прямой видимости нашего отряда. Передвижение между локациями также очень схоже с Jagged Alliance – бойцы E5 могут либо топтать пешком, либо весело колесить по стране на транспортных средствах. В игре обещано наличие четырех типов машин для передвижения между городами

и другими населенными пунктами. На тактической карте машины неподвижны, как это было в JA2. И не надо привередничать – все любители прессовать колесами вражескую пехоту могут заниматься любимым делом и в других играх. Об авиации ничего не известно, скорее всего, ее не будет.

Бронетехники и средств для борьбы с ней нет. Жаль, ведь для полноты ощущений временами просто необходимо бабахнуть из чего-то крупнокалиберного по чему-то тяжело бронированному. То есть ни танков ни минометов как в JA2 нет и не предвидится. Ну да ладно, на «нет» и суда нет.

Поле битвы станут около трех десятков самых разных локаций – от урбанизированных районов с многоэтажными зданиями и промышленных комплексов или военных баз до почти непроходимых тропических лесов и слабозаселенной сельской местности.

Всего для найма доступно около полусотни человек,



включая местных жителей. Каждый боец будет обладать кучей разных параметров и умений.

В их числе – владение оружием, стрелковые навыки, энергия – та же stamina, влияющая на выносливость бойца, неизменное здоровье в виде HP и очень интересный параметр – уровень адреналина в крови. Этот последний параметр и определяет эффективность поведения наемника в бою, однако, опять же, не всё так просто: очень высокий показатель адреналина снижает точность стрельбы. Каждый вояка согласно своим физическим данным может таскать на своей туше определенный вес, свыше которого он уже будет ощущать дискомфорт – не сможет бегать, точно стрелять и так далее. Самое интересное, что учитываться будет не только вес оружия, боеприпасов и снаряжения, надетого на солдата, но и его собственный вес. Принципы прокачки параметров не слишком отли-

чаются от тех, что были реализованы в JA.

E5 создается на оригинальном движке, позволяющем реализовать очень многое из всего того, что так нравится геймерам. Прежде всего, помимо приятной детализированной графики, есть ещё много чего хорошего, правильного и интересного. Камера ведет себя весьма интеллектуально, ею можно крутить-вертеть как заблагорассудится. Существует и возможность переключаться на «вид из глаз» выбранного бойца.

В первую очередь – качественная физика. Разумеется, это не Half-Life 2, и никаких хитрых махинаций с предметами не будет, хотя бы потому что это здесь лишнее.

Прежде всего стоит отметить, что у каждого солдата будет свой угол и дальность обзора, их показатели будут варьироваться в зависимости от окружающей обстановки и времени суток, а также используемых средств наблюдения: оптических прицелов, биноклей или приборов ночного видения. В этих случаях угол обзора будет сужаться, но дальность обзора существенно увеличится.

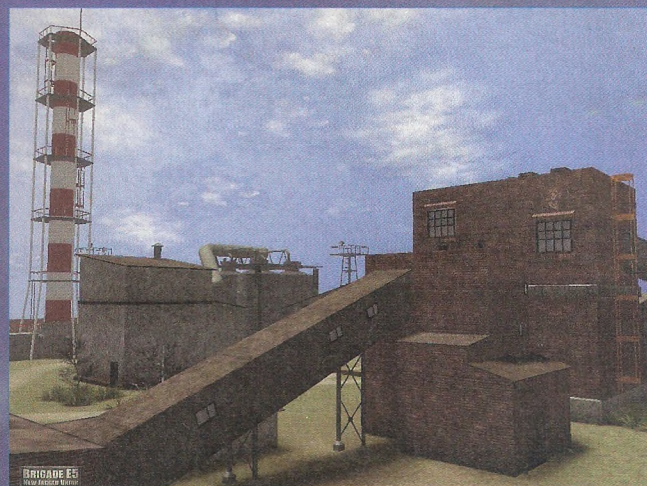
Поскольку мощного оружия в игре не будет, не будет и возможностей производить глобальные разрушения: проламывать стены, взрывать постройки и так далее. Зато двери, мебель, ящики и другие не слишком прочные преграды простреливаются за милую душу. Конечно, можно и по старинке просто открывать ☺.





Предметы, коих в игре будет превеликое множество, можно будет как угодно комбинировать. Например, переупаковывать полупустые магазины, из подручных средств мастерить растяжки с гранатами, мины-ловушки, одним словом, развлекаться в стиле Джона Рембо, то есть вести бурную партизанскую деятельность: делать врагам множество гадских сюрпризов, а затем скромно отступать, не попадаясь им на глаза.

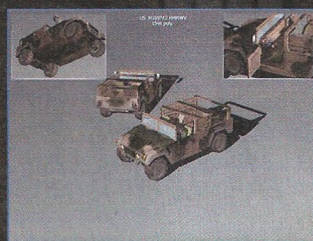
Как оружие, так и снаряжение в процессе эксплуатации будут подвергаться постепенному износу. Чем больше износ, тем больше проблем – тем больше вероятность, что оружие заклинит в самый неподходящий момент, бронежилет не сможет выдержать очередь в упор и так далее. До некоторого времени оружие можно будет чинить, но потом всё же дешевле и надежнее будет выбросить его и купить что-то новое. О таком инте-



Однако, пожалуй, самой интересной ключевой особенностью грядущего хита является отсутствие в игре такого абстрактного атрибута всех походовых игр, как АР. Вместо этого, в зависимости от параметров того или иного персонажа, на выполнение одного и того же действия тратится разное количество времени. Да, всё гениальное просто. Если в локации нет врагов, то игра переключается в риалтайм режим.

это немного видоизмененный режим управляемой паузы, присутствовавший, скажем, в Neverwinter Nights.

На фоне простых одноклеточных проектов «Бригада Е5 – Новый Альянс» стоит особняком – такие комплексные игры, к сожалению, встречаются всё реже и реже. Но далеко не все способны каждый день потреблять один и тот же невыразительный экшен с приторной RPG-приправой. Настоящие культовые игры всегда являлись



В деле нелегкой борьбы за свободу, равенство и пьянство на всей территории Палиnero игроку подсобит внушительный арсенал огнестрельного и холодного оружия.

Ассортимент состоит из более чем 130 самых разных стволов, нескольких типов боеприпасов к каждой пушке, взрывчатки и разнообразных гранат, не считая мелкие довески в виде присадок к оружию – подствольных гранатометов, сошек, лазерных прицелов. Сопутствующие оборудование и снаряжение также представлено в широком ассортименте: рюкзаки, патронташи, патронные сумки, бронежилеты, каски... всего не перечислить.



ресном параметре, как привыкание к выбранному оружию, разработчики скромно молчат, но скорее всего его просто нет.



Но это ещё далеко не всё, в игре якобы будет новаторская и оригинальная штука под названием Smart Pause Mode. Если присмотреться, то

крепкими орешками. В них играли долго, с упоением, самоотверженно просиживая штаны перед монитором дни и ночи напролет.

«Бригада Е5» как нельзя лучше сочетает в себе все лучшие традиции пошаговых стратегий прошлого века и новейшие технологии века нынешнего. И уже сейчас можно с уверенностью утверждать, что именно у Е5 намного больше шансы продолжить светлые традиции Jagged Alliance, чем

у JAZ и JA 3D вместе взятых. В общем, однозначно ждем-с!

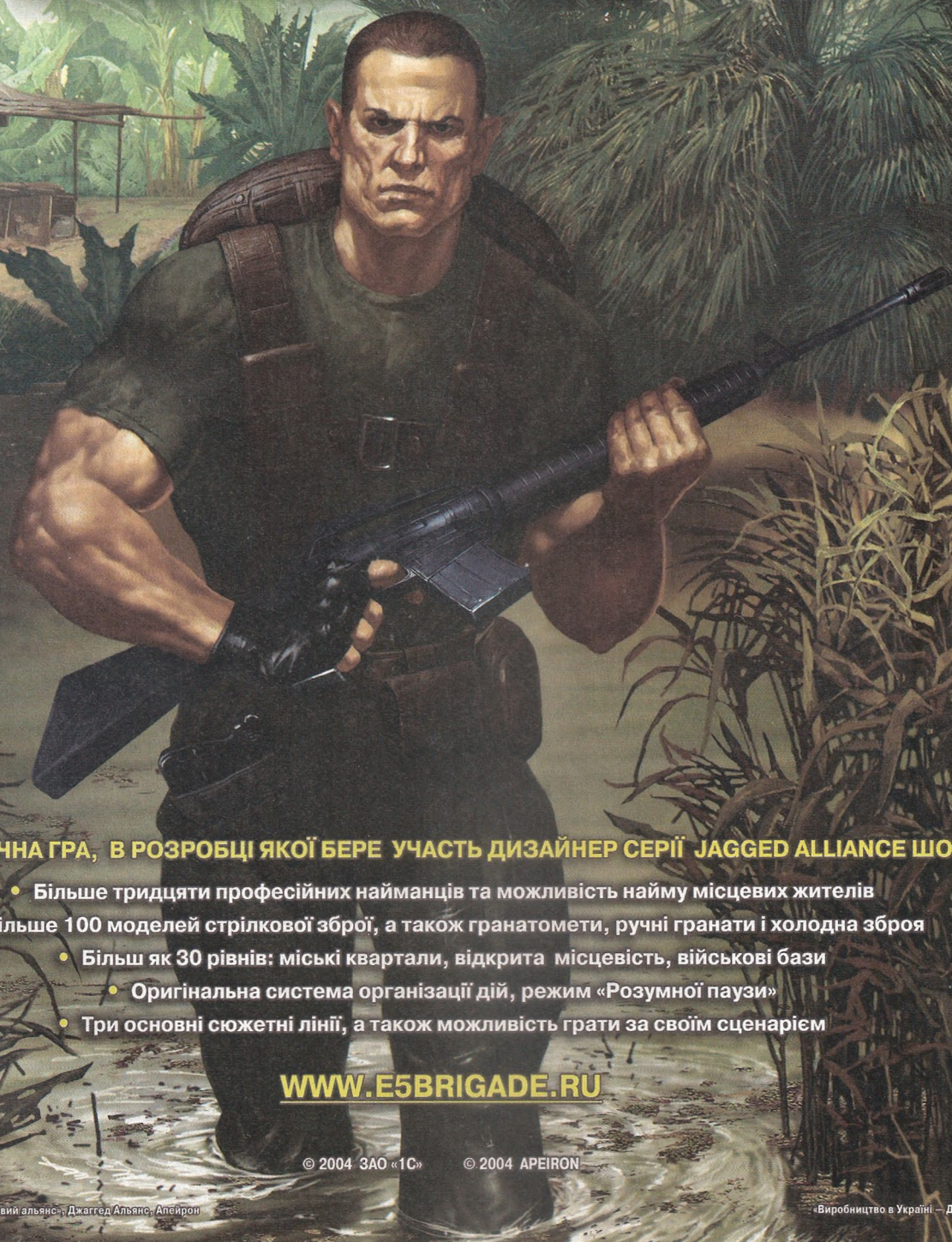
Алексей Лещук
и его Злобная Личина

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

БРИГАДА Е5 НОВЫЙ Альянс



НОВА ТАКТИЧНА ГРА, В РОЗРОБЦІ ЯКОЇ БЕРЕ УЧАСТЬ ДИЗАЙНЕР СЕРІЇ JAGGED ALLIANCE ШОН ЛІНГ

- Більше тридцяти професійних найманців та можливість найму місцевих жителів
- Більше 100 моделей стрілкової зброї, а також гранатомети, ручні гранати і холодна зброя
- Більш як 30 рівнів: міські квартали, відкрита місцевість, військові бази
- Оригінальна система організації дій, режим «Розумної паузи»
- Три основні сюжетні лінії, а також можливість грати за своїм сценарієм

WWW.E5BRIGADE.RU



© 2004 ЗАО «1С»

© 2004 APEIRON



Название: Трудно Быть Богом (Hard to be God)

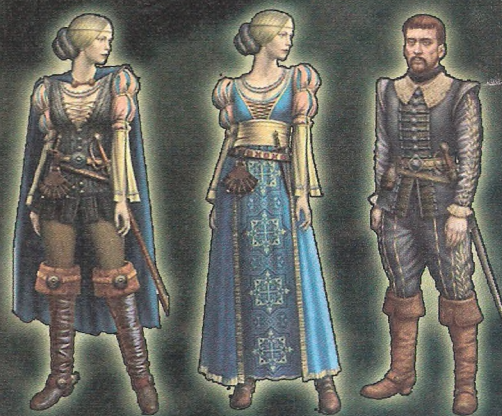
Разработчик: Akella

Издатель: Akella

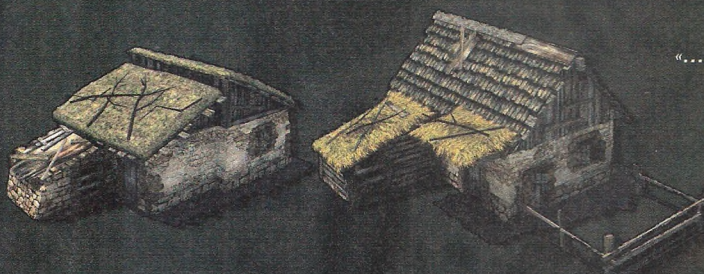
Жанр: RPG

Вселенная: по роману братьев Стругацких
«Трудно быть Богом»

Дата выхода: 4 квартал 2006



А КОМУ СЕЙЧАС ЛЕГКО?



«... — А что, если бы можно было изменить высшие предначертания?

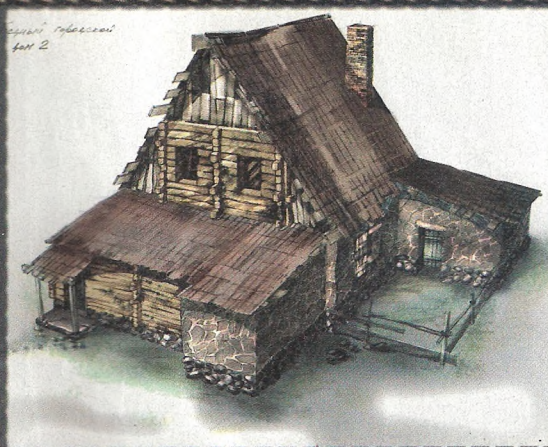
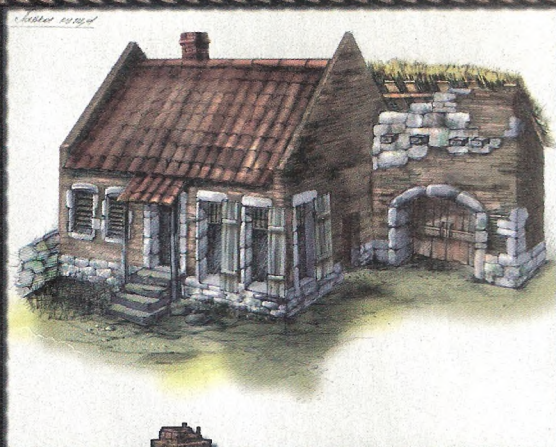
— На это способны только высшие силы...

— Но всё-таки, представьте себе, что вы бог...

Будая засмеялся.

— Если бы я мог представить себя богом, я бы стал им!..»

«Трудно быть Богом»



Порой начинаешь понимать, что никаких инноваций (кроме улучшений в плане графики) в игровой индустрии уже никогда не

будет. Ведь современные девелоперы только и могут что закинуть на сидюк несколько давным-давно забытых идей и налепить на эту радость надпись «Переворот в жанре». А вот некоторые мои знакомые (назло разработчикам) желали бы видеть такие творения в белых тапках. Эх, хватит о грустном... Давайте лучше поговорим о проекте, в котором нового не будет ничего, кроме сюжета (хотя, он-то в значительной мере

тоже будет потянут из книги Стругацких).

События игры происходят в далеком будущем, когда для человечества полеты в космос — такое же обыденное дело, как раунд Квати перед завтраком/обедом/ужином и сном. Обидно, но камрады земляне нашли всего две обитаемые планеты. Первая была поработана злобными телепузиками (дабы эта межгалактическая зараза не распространялась, в четвертых Звездных Вой-

нах эту планету грохнули из Звезды Смерти), а на второй существовало общество, зависшее где-то на уровне средневековья. А так как над телепузами уже просто надоело выгоняться, то прикалываться начали над жителями второй, куда решили отправлять отряды подготовленных штрихов для постепенной подготовки «собратьев» к цивилизованному существованию и проведению серии социологических экспериментов. Вот нашему герою как раз и повезло оказаться в рядах одного из таких отрядов...

М-да, сразу видно, что не мастер я пересказывать содержание книжек, но если кому не нравится – пусть читает Стругацких. Во всяком случае, там он найдет массу ответов на свои вопросы по вселенной игры, а мы сейчас перейдем к описанию «инновационных» фиш шпили.

Начнем, пожалуй, с того, что разработчики обещают сделать невиданный ранее

АИ, и теперь все NPC-шки будут не ждать каких-либо действий от игрока, а жить своей жизнью. Наверное, будут сами квесты выполнять (конечно, все разрабочки в какой-то степени любят рассказать об искусственном интеллекте управляемых компьютером персонажей, но, кажись, эти просто всех переплюнули). Следующим столпом игры будет серия приколов, взятых в «Фоллауте» и других RPG: системы кармы и попу-



лярности, способ передвижения по географической карте, ака Фол/Арканум, возможность получить травму конечности во время боя, система управления партией через приказы, бартерная система торгов-

ли. Также нам обещают полную нелинейность прохождения, разветвленные диалоги и аж пять концовок игры. И чуть не забыл упомянуть о том, что мир ТББ в техническом плане будет миксом миров Арканума (не будет магии) и того же Фолла (огнестрельного оружия может не быть вообще).

Описывая все эти фиш, нельзя не заметить, что игра сможет вполне заслуженно гордиться своим прекрасным 3D-движком со свободной камерой. Вот, к примеру, одной из фиш движка будет то, что всё ненужное, найденное нами на маленьких локациях, будет отображаться на персе, а не исчезать в бездонных, как у меня, карманах (интересно, где будет висеть найденный чайник или самовар?). Кучи шейдеров, потрясающая вода, колышущиеся

от ветра деревья и кучи пикселей на карту (штук эдак пять-десять), а также хорошая мимика персов и рулевое объектирование окружающего мира скрасят наше пребыва-



вание в мире ТББ. Словом, нас ждет классическая фэнтези-фикшен RPG с весьма приятной графикой (кланяюсь продуманному и хорошо отлаженному движку), за игрой в которую можно будет убить недельки две личного времени.

```
/sv_cheats 1
/god
/cheats are not enabled
on this server
```

Legion[FN], tailler@mail.ru

СПРАВЖНІЙ ІНТЕРНЕТ

Д О Б Р А
= 2 y.o.

IP
TELECOM

подробиці за тел. 238 89 89 www.iptelecom.ua

Название игры: **Without Warning**

Жанр: Action

Издатель: Capcom

Разработчик: Circle Studio

Дата выхода: 4 квартал 2005 года

Официальный сайт: www.capcom.com

WITHOUT WARNING

КРАТКОЕ ПОСОБИЕ ПО БОРЬБЕ С ТЕРРОРИЗМОМ

Недавно компания Capcom объявила об издании для платформ PlayStation 2 и Xbox игры Without Warning – первого проекта независимой британской компании разработчиков Circle Studio. Следует отметить, что за все время существования Capcom (а это уже более 25 лет) компания впервые сотрудничает с европейскими разработчиками. Чем же сумела привлечь молодая британская студия такого монстра игровой индустрии?

Основанная в 2003 году компания Circle Studio состоит в основном из бывших сотрудников знаменитой Core Design, прославившейся в свое время разработкой многих хитовых игр, в число которых вошли такие проекты, как Tomb Raider и Project Eden. И есть все основания полагать, что люди, за плечами которых более десяти лет опыта работы в игровой индустрии, могут предложить нечто концептуально новое. Сами разработчики утверждают, что в отличие от других представителей жанра экшен проект Without Warning продемонстрирует игрокам как минимум динамичный и инновационный игровой процесс.

Действие игры разворачивается на американском химичес-

ком заводе, захваченном террористической группировкой. Самое интересное, что террористы, вопреки ожиданиям, оказались не бородатыми исламистами-фундаменталистами, а очень даже наоборот – лысыми поющими кришнаитами.

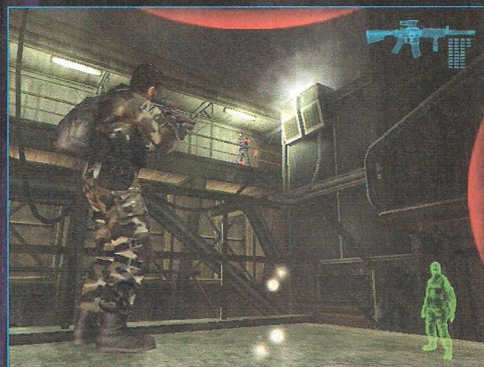
Взяв заложников и полностью заминировав помещение завода, злодеи обратились к правительству США с требованием прекратить истребление своих собратьев по терроризму в арабских странах, а также выдать 500 миллионов долларов для продолжения идеологической борьбы. В случае невыполнения требований негодяи пригрозили взорвать завод, что неминуемо обернется для страны глобальной экологической катастрофой.

Поскольку ко всем слезным просьбам и уговорам чиновников отказаться от своих коварных замыслов террористы оказались равнодушны, а штурм завода невозможен из-за высокой степени опасности, правительство тайно направляет в здание трех спецоперативных агентов, дабы они разминировали помещение и освободили заложников.

В Without Warning вам не удастся занять роль центрального персонажа, как это традиционно для классических игр. Вместо этого вам предстоит воплотиться в шесть разных героев: первые три – это бойцы Delta Force, а вторые – заложники. Итак, знакомьтесь. Кайли Риверс – лидер команды, опытный боец, не раз участвовавший в антитеррористических опера-

циях. Прекрасно владеет приемами рукопашного боя и всеми видами огнестрельного оружия. Всегда руководствуется жизненным правилом – «Если тебя ударили по левой щеке – подставь правую... ногу, присядь и бей снизу в челюсть». Его помощник, Эд Риган, специалист по взрывчатым веществам. Может без труда обнаружить и обезвредить любое взрывное устройство, а также самостоятельно изготовить взрывчатку. Третьим членом команды является Джек Хупер – самый молодой и неопытный боец, впервые участвующий в подобной операции.

Далее по списку идет молодая девушка Тания Шоу – испуганная секретарша, единственное желание которой спасти свою жизнь и покинуть завод.

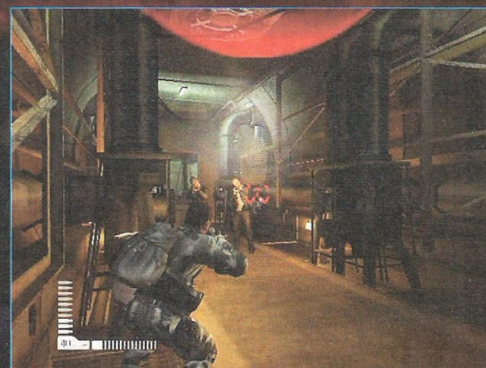


Дэйв Уилсон – охранник, решивший самостоятельно противостоять бандитам и найти способ спасти своих сотрудников. Последний – Бен Харрисон, молодой репортер, прокрававшийся в захваченное здание в поисках сенсационных новостей. Следует отметить, что каждый из последних трех героев имеет свои цели, слабо пересекающиеся с интересами остальных.

Единоновременно под вашим началом может находиться только один герой. Отсюда следует и существенное различие в геймплее. Например, если вы управляете Кайли Реверсом, в вашем распоряжении изначально есть нож, автомат, снайперская винтовка, гранатомет, пистолет, а также бронежилет, рация и различные гаджеты для определения местоположения противников и поиска ловушек. Добавьте к этому

силу, выносливость и навыки рукопашного боя, и никаких сомнений в том, что с таким бойцом можно пройти любую миссию, просто не останется. В то же время, если под вашим контролем находится Таня Шоу, то вам придется больше полагаться на скрытность и сообразительность. Ведь девушка безоружна и делать толком ничего не умеет. Да и что с нее взять, это ведь не спецгент, а всего лишь секретарь.

Каждый из шести персонажей – совершенно особенная личность с определенными навыками (моральные качества, выносливость, способность к использованию оружия, интеллект и т.д.). Самое интерес-



ное, что индивидуальность героев проявляется буквально во всем, они даже реагируют на одни и те же события абсолютно по-разному, так что придется учитывать это при выполнении миссий. В качестве примера можно взять двух заложников, Таню Шоу и Бена Харрисона. Цель обоих героев – незаметно покинуть здание завода. Они не

куда его не просят, стремятся выследить агентов Delta Force, которые упорно пытаются остаться незамеченными, достает заложников вопросами в духе «Ну и как, здорово ли вам сидеть на взрывчатке?», повсюду таскается за бандитами, очень сильно сокрушается, если фотография злого террориста оказалась засвеченной, и впадает в де-

ей задания. Ведь история, описываемая в Without Warning, разворачивается в течение 12 часов (от момента захвата здания и до логической развязки) и демонстрирует отнюдь не одинаковые точки зрения героев на текущие события.

Что касается содержания всевозможных заданий, то разработчики обещают, что оно не бу-

дет лишено разнообразия. В игре вам предстоит заняться обезвреживанием бомб, спасением заложников, установкой ловушек, взломом замков и электронных систем охраны, кражей секрет-



имеют оружия и не могут оказать ни малейшего физического сопротивления террористам. Но при этом Таня большую часть времени будет проводить ползая под столами либо просиживая среди мусорных пакетов с ведром на голове, выжидая, когда противник пройдет мимо, и вообще стараться десятой дорогой обходить места повышенного скопления бандитов, а Бен будет делать все с точностью до наоборот. Будучи истинным журналистом, он всегда лезет

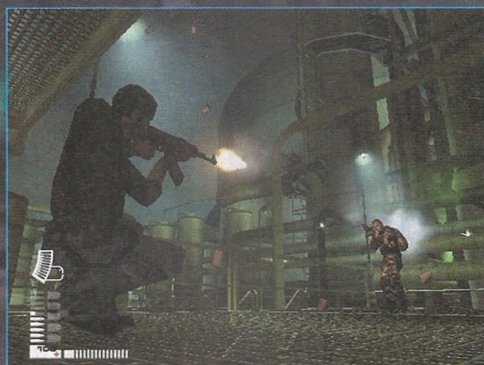
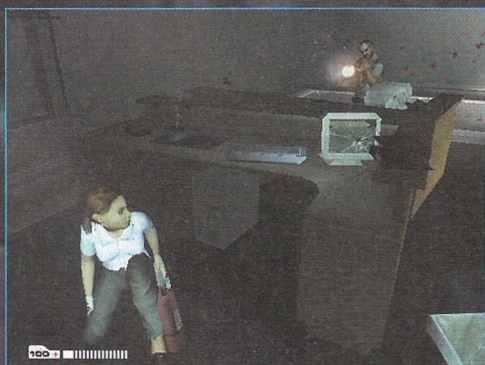
прессию, если ему не удалось заснять очередной расстрел заложников. При этом ему абсолютно наплевать на то, что два часа назад не менее настырных троих его коллег террористы не стали посылать в долгое путешествие (сами знаете куда), а просто убили. Ведь главное для него – это хороший репортаж!

Переключение с героя на героя осуществляется автоматически по достижению контрольной точки, после выполнения определенного сюжетной лини-

ных документов, поиском необходимых предметов, починкой оборудования и еще выполнением более трех десятков заданий. Не обойдется в игре и без карательных миссий, после которых, благодаря вашим стараниям, безработица работникам моргов и кладбища угрожать больше не будет.

На данный момент это вся доступная об игре информация, что, впрочем, не мешает судить о Without Warning как о весьма перспективной разработке. Игра должна выйти в конце лета, и тогда одним хитом в жанре экшен станет больше. А может и не станет, ведь было немало проектов, хвалившихся кучей оригинальных идей, но так и не завоевавших сердца большинства геймеров. Without Warning я бы пожелала успеха, а как распорядится жестокая действительность, мне пока неизвестно.

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru



Название: Seven Kingdoms: Conquest

Разработчик: Enlight Software

Жанр: RTS

Дата выхода: 20.09.2005

SEVEN KINGDOMS CONQUEST

Done

Humans vs. Demons

Там, где мой дом, – свет потух.

Ваш тёплый край мой народ приютит.

Тебе я открою секрет:

В ночь Совмещения эльфийская кровь

Должна обогреть амулет,

И распахнутся двери миров.

«Эпидемия», «Кровь Эльфов»





Война... Война, как и стыренные из Fallout фразы, никогда не меняется. Вот уже на протяжении шести тысяч лет демоны из другого измерения пытаются пролезть в наш мир. Почему и зачем? А фиг его знает. Одни утверждают, что эти плохие парни собираются поработить землю, другие твердят, что у демонов в их измерении просто не хватает последней серии «Покемонов». Также ходят слухи, что врата в наше измерение демоном открыли еще древние египтяне...

Правду о войне знают лишь те немногие, кто в далеком 1997 году поставил на свой винт нечто с таинственным названием «Seven Kingdoms» (именно с того момента население планеты поделилось на ненавистников и фанатов этой игры). Знающие великую и страшную правду всего сущего, а также ответ на основной вопрос жизни говорят, что концепция самой игры сильно поменялась, так как раньше демоны никак не собирались

захватывать Землю; что война шла только между людьми, а монстры были нейтральными юнитами на карте, как в Warcraft'e, например. Также мудрецы говорят, что задумка с демонами – это просто наглая попытка сделать варкрафтоподобную игру, другими словами, ацтойный клон. Конечно, в чем-то эти мудрилы правы, но вот почему-то большинство из них не берет во внимание то, что в игре будет много нововведений, неизвестных современным стратегиям. Перейдем же теперь к превью.

Пожалуй, начнем с демонов, и на этих же приятных камрадах и закончим (всё новое у хуманов связано именно с демонами). Скажите, что самое главное в жизни любого демона? Правильно, построить респаун, на котором можно клепать юнитов. Но вот проблема: из чего этот самый респаун



строить, если демоны ресурсы собирать не привыкли (где вы видели демона, который топором рубит деревья в лесу, а не головы в деревушке?), и все их скилы и статы связаны только с разрушением и уничто-

жением объектов? Что ж, открою вам страшную тайну: демонам вселенной Seven Kingdoms можно смело взять в лапы кирки и ведра, а затем побежать в сторону ближайшей... деревушки. Ведь именно в этом прекрасном месте демон может найти всё необходимое для жизни! В ведро можно собирать кровь хуманов (хотя вряд ли те будут так просто отдавать столь ценный ресурс), а кирками легко получится разбирать каменные здания. Более того, любой человеческий юнит является хранителем души... блин... души (для тех, кто не знает русский – Soul), а она, наверное, будет заменять демонам фермы.

И хотелось бы заметить, что и у хуманов не будет юнитов, которые будут собирать ресурсы, так как колектом золота, дерева и камня будут заняты сами шахты и лесопилки, поэтому можно будет попрощаться с привычной картиной беготни рабочих от базы к шахте.

Самих же зданий у демонов будет не слишком много, ибо





все их силы и ресурсы будут направлены на создание действительно огромных чудовищ и изучение разрушающих заклинаний. И если хуманам при развитии нужно будет пытаться соблюдать баланс между магией и технологией (события игры охватывают период от древних египтян и до фикшен будущего), то в словаре демонов слова «баланс» не будет вообще. Строя порталы и призывая из них своих слуг, демоны со временем будут получать приятные бонусы в виде различных заклинаний. Также не стоит обходить стороной то, что демоны смогут захватывать постройки людей и сразу же начинать клепать в них своих подлых подручных. Каждый отдельный демон будет иметь свое имя (типа, Iech Lich) и сможет стать лидером или генералом армии потусторонних сил, причем после этой недолгой операции на мозгах юзера демон увеличит количество хелсов и получит новый стат (не стоит забывать, что хуманы тоже умеют так делать). А вот теперь вникните, какое

разнообразие: семь рас хуманов и семь рас демонов, везде разные юниты и везде есть их апгрейды, плюс любого юнита можно сделать генералом и его модель сразу изменится: появится рука дополнительная, зубки станут побольше да поострее. Рулѐз!

Теперь поговорим о дипломатии, торговле, шпионаже и саботаже. Те, кто в 1997 году во всю лупили по клавише и заставляли мышку щелкать от боли, помнят, как иногда было приятно попытаться устранить вражеского генерала или подкупить форт. Хм, теперь эти аспекты игры будут продуманы намного лучше и будут находиться на уровне второго Master of Orion (как по мне, эта игра – канон дипломатии и шпионажа). К примеру, можно будет подарить или продать целую деревню или сделать направленный саботаж какого-то здания. Кстати, за шпионаж и всё прочее, как и раньше, будет отвечать отдельный чел, которого придется отсылать в стан врага/



товарища. Хотелось бы узнать, что демоны будут делать с засланными к ним шпионами людьми и долго ли те смогут шпионить в стане демонов ☺?

Конечно, графика по сравнению с 1997 годом сильно улучшилась и, к моему удивлению, в лучшую сторону ☺. Хотя это еще как посмотреть... Вроде бы движок 3D у Enlight'овцев вышел нормальным: тут нам и свободная камера, и зум, и тени да свет динамический. Но вот местами, если хорошо присмотреться, начинаешь понимать, что тени эти какие-то корявые и странные получились, а свет и отражение на воде иногда прихрамывает. Некоторые модели просто напоминают... Ладно, по фигу, такая мелочь сильно не изменит моё положительное мнение об игре.

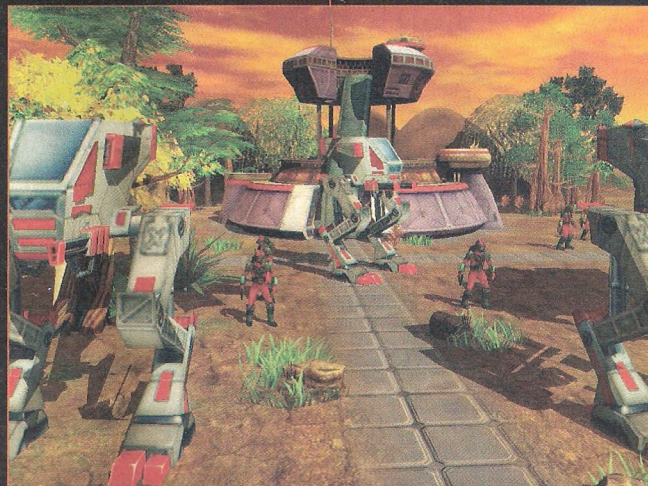
Столько всего сказал, и столько всего забыл сказать... Вот, к примеру, не упомянул про систему «изобретений» и то, что у каждой расы она будет своя, уникальная, отличающаяся от аналогичных

систем других рас. Еще не сказал ни слова о героях и элементах, которые будут присоединяться к человеческим расам и демонам в процессе игры.

В общем, из Seven Kingdoms: Conquest выйдет еще одна хорошая игра, которую не захочешь ругать даже за не очень хорошую графику, ибо цементом любой игры является прежде всего задумка и ее реализация, а мне кажется, что у этой шпили они выдержат любые нагрузки критиков.

P.S. Ни одной шутки о «бура-тинцах» и «чукотских репперах» в статье использовано не было.

Legion[FN], tailer@mail.ru



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

SID MEIER'S PIRATES!



© 2005 Atari Interactive, Inc. Всі права захищені. Всі торгові марки є власністю їх законних володарів. Вироблено та розповсюджується компанією Atari Europe SASU.
© 2005 Firaxis Games, Inc. Всі права захищені. Pirates!® є зареєстрованою в США торговельною маркою. Firaxis Games є зареєстрованою торговельною маркою Firaxis Games, Inc.
Windows і DirectX є торговельними марками корпорації Microsoft. Логотипи платформ є власністю IMEA 2004. Використовується програмний засіб Bink Video Technology
© 1997-2005 RAD Game tools, Inc. Використовується програмний засіб Miles Sound System © 1991-2005 RAD Game tools, Inc.
© 2005 Фірма «1С». Всі права захищені.

Название: Xenos: Точка кипения

Разработчик: Deep Shadows

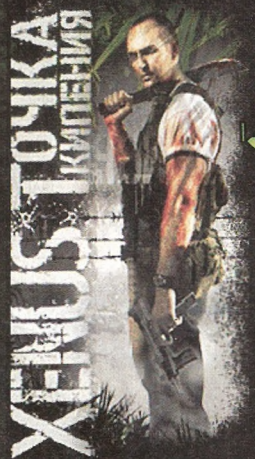
Издатель: Руссобит-M

Жанр: FPS/RPG

Системные требования: Pentium 4 2 ГГц, 1024 Мб, 256 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.xenos.ru

ОЦЕНКА:	10
Графика:	9
Геймплей:	10
Управление:	10
Звук:	8
Сюжет/концепция:	9



ТОЧКА КИПЕНИЯ

Писать о гигантах игровой индустрии, почетных долгостроях, добравшихся до релиза – одна сплошная мука. Никакой тебе тайны – всё уже давным-давно известно, трижды обсуждено, похвалено, раскритиковано,



ещё раз похвалено и сравнено с другими. Заниматься констатацией фактов, пытаться опять и снова хвалить или критиковать игру – это не совсем то, чего ожидают читатели и поклонники. Им-то проще – сидеть играть и радоваться жизни. А вот пишущей братии, к коей мы принадлежим, помимо этого еще приходится придумывать разные байки, дабы развлечь народ.

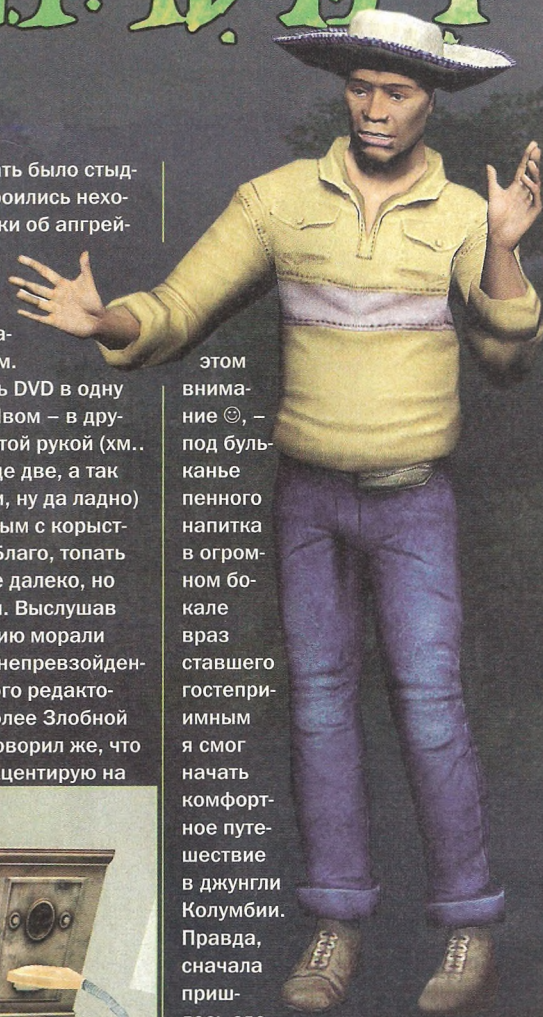
Поскольку я как раз в их числе, то и предо мной нарисовалась нелегкая задача – живописать не что-либо, а «Ксенус», столь долго и упорно ожидаемый и обсуждаемый.

Первые впечатления были не ахти – винчестер хрипел, видеокарта грелась, о FPS во-

обще вспоминать было стыдно, а в голове роились нехорошие мыслишки об апгрейде, причем исключительно после обогащения уголовно-наказуемым путем.

Пришлось брать DVD в одну руку, ящик с пивом – в другую и с протянутой рукой (хм.. рук у меня вроде две, а так выходит что три, ну да ладно) идти по знакомым с корыстными целями. Благо, топтать было совсем не далеко, но речь не об этом. Выслушав изрядную порцию морали от (внимание!) непревзойденного, но злобного редактора и его еще более Злобной Личины – гы, говорил же, что обязательно акцентирую на

ЭТОМ внимание ☺, – под бульканье пенного напитка в огромном бокале враз ставшего гостеприимным я смог начать комфортное путешествие в джунгли Колумбии. Правда, сначала пришлось сделать небольшой крюк, скачать патч с официального сайта и выключить всетормозящий антивирус, не дающий работать одной пресловутой системе защиты от копирования. Ну, это дело житейское. Итак, «переселение душ» произошло успешно, вот толь-





ко незадача: шкурка Сола Майерса мне в талии широковата будет и в подмышках жмет малость. В зеркало лучше не смотреть – с таким интерфейсом на дискотеку точно не пустят. Ну а что поделаешь, проблемы кого хочешь превратят в хмурую кракозябру.

...Угораздило же дражайшую доцю вляпаться по самую бестолковую макушку. Нет чтоб стать пожарным или космонавтом или, на крайняк, летчиком-испытателем! Далась ей эта журна-

листика... Вот, пожалуйста, дописалась-допрыгалась. А разгребать всё мне. Даже пожить по-французски как следует не дадут. И где же ее искать-то в этой Колумбии? Эх, если бы округ, а тут целая страна. Так, что гласит «Путеводитель «Автостопом по Галактике»? А... вот... Колумбия – страна маленькая и негордая, есть всего понемножку, но хорошего мало, а плохого очень много и ещё чуть-чуть. Население: наркodelьцы, бандиты, террористы, повстанцы, агенты ЦРУ, индейцы и... – нет, я просто не могу в это поверить! – тут еще и местное население есть! Флора и фауна разные, преимущественно зеленые и пупырча-

тые, особенно после дождика в четверг.

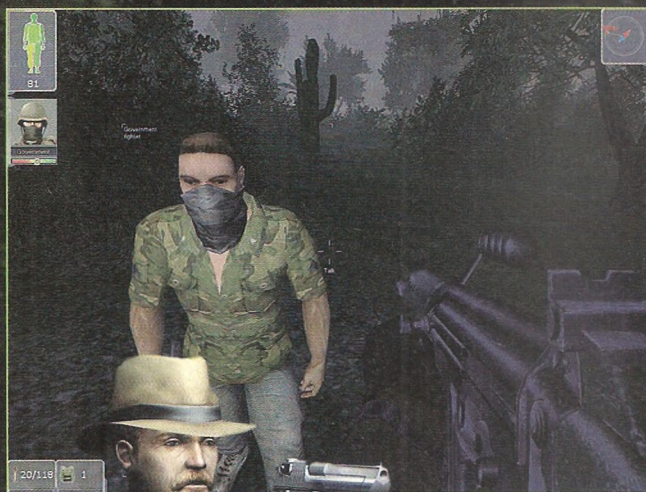
Народ приветливый, но простоватый и бедный, как наше сельское хозяйство – модельки бедноватые, но опрятные. А уровни – о, я просто тащусь от этих уровней! – широко и глубоко, что страна родная. 25 километров вдоль и столько же поперек. И как такие просторы могут влезать в скромный гиг оперативной памяти?

Оказывается, не влезают, точнее не полностью, да и вылезать тоже не сильно желают. Патч, конечно, помог, но до полной сухости и комфорта еще далековато. Ладно, пускай себе свопит да подергивается – страна у нас бедная, хоть и без пяти минут в рыночной экономике. А вот 625 с гаком километров квадратных игрового мира – это сила. Более 400 заданий, различные транспортные

средства приятно давят на сознание, ослабленное летней жарой и затуманенное студенческими каникулами.

Так, денег нет и пива нет, только винт работает. Бр-р-р, не туда понесло, хотя HDD-led таки мигает. Надо помозговать, куда идти и что делать. Конечно, всё красиво, хоть и чуток угловато, но дочку-то спасать надо. Значит, придется идти напрямик по сюжету и трупам. Лесами и дорогами, никуда не сворачивая. Ну разве что налево, ESRB рейтинг позволяет. М-да, снова размышлялся, хорошо, что дело это не вредно для здоровья и не может вызвать всякие нехорошие заболевания.





Кому в Колумбии жить хорошо? Ответ: мне, однозначно ☺. Как ни крути, а отличный отпуск в тропиках получается – с катанием на машинах и вертолетах, купанием в реках и безу-

держным браконьерством в джунглях. По ходу дела укреплюсь телом и отдохну душой – жизнь одиночного хищника, охотника-подбирателя как раз по мне. А страна все же бедная – катастрофическая нехватка денег наблюдается везде и повсеместно. Ни у одного из трупов денег нет! С трупов можно снять немало товарно-материальных ценностей: патроны, шприцы, оружие да другое барахлишко, но карманных денег нет почти ни у кого. Неужели все пользуются кредитными карточками? ОК, проехали, заниматься натуральным хозяйством не впервой, да и ничего постыдного в этом нет. Собрать нужно с умом, благо дис-



баланс позволяет. «АКМ по-американски», он же M16, рулит не по-детски. Хороших стволов много, и патронов к ним тоже навалом. Стоит истребить притон наркоторговцев, как проблема боеприпасов решается просто и на довольно длительный срок.

Столь модные RPG-элементы приятно разнообразят игровой процесс – оружие, да и сам главный герой поддаются модернизации. В частности летчик из главного героя не ахти – учиться летать на вертолетах он может только под присмотром опытного инструктора.

Однако чем дальше в лес, тем больше партизанов – к сожалению, ближе к финалу недоработки начинают проглядывать.

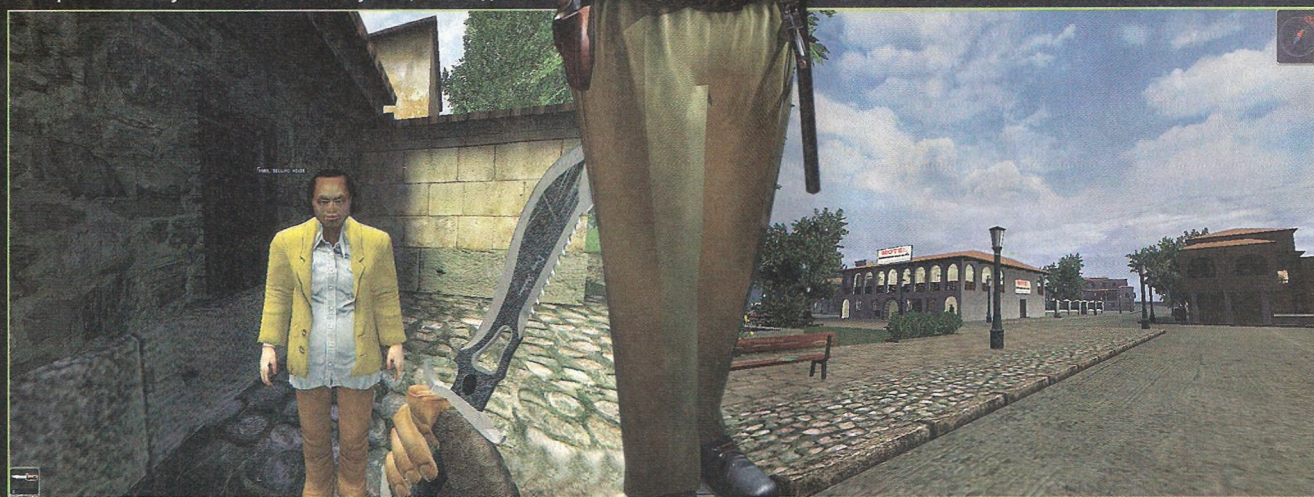
Хорошо, если удастся добраться до победоносного финала без серьезных проблем.

Основа проблемы всех долгострелов и Xenus'a в частности – слишком долгий производственный процесс. В конечном итоге молодой, цветущий проект превращается в уже порядком престарелый продукт, сделанный-переработанный, но всё еще недоделанный и не доступный игрокам.

Deep Shadows малость опоздали с выпуском игры, но, IMHO, продукт пока немного сыроват. А тут еще как назло Doom 3 да HL2 взяли да выпустились. Короче, хорошо, но могло быть и лучше.

Хорошо хотя бы уже тем, что Xenus уже «здесь», а S.T.A.L.-K.E.R. и поныне «там». Точнее, там, где и воз не валялся ☺. На этом злобном выпадке, пожалуй, и откланяюсь. До новых встреч в эфире. Пишите письма, высылайте деньги.

**Новый Пэрел
&Злобная Личина**



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

ВІВІСЕКТОР

**"Безбашенний шутер,
приправлений тактичними
і ролевими елементами,
прикрашений відмінною графікою
та беспрецедентною озвучкою."**

Страна Игр, 07/2005.



© 2005 ЗАТ «1С». Всі права захищені.

© Action Forms. Всі права захищені

Вівісектор. 1С:Мультимедіа, Екшн Формс.

«Виробництво в Україні — ДП «Еврософтпром»

Название: Серп и Молот

Разработчик: Novic&Co/Nival

Издатель: 1C

Жанр: RPG/TBS/тактика

Системные требования: Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.nival.com/hs.ru

ОЦЕНКА:

11+

Графика:

10+

Геймплей:

11+

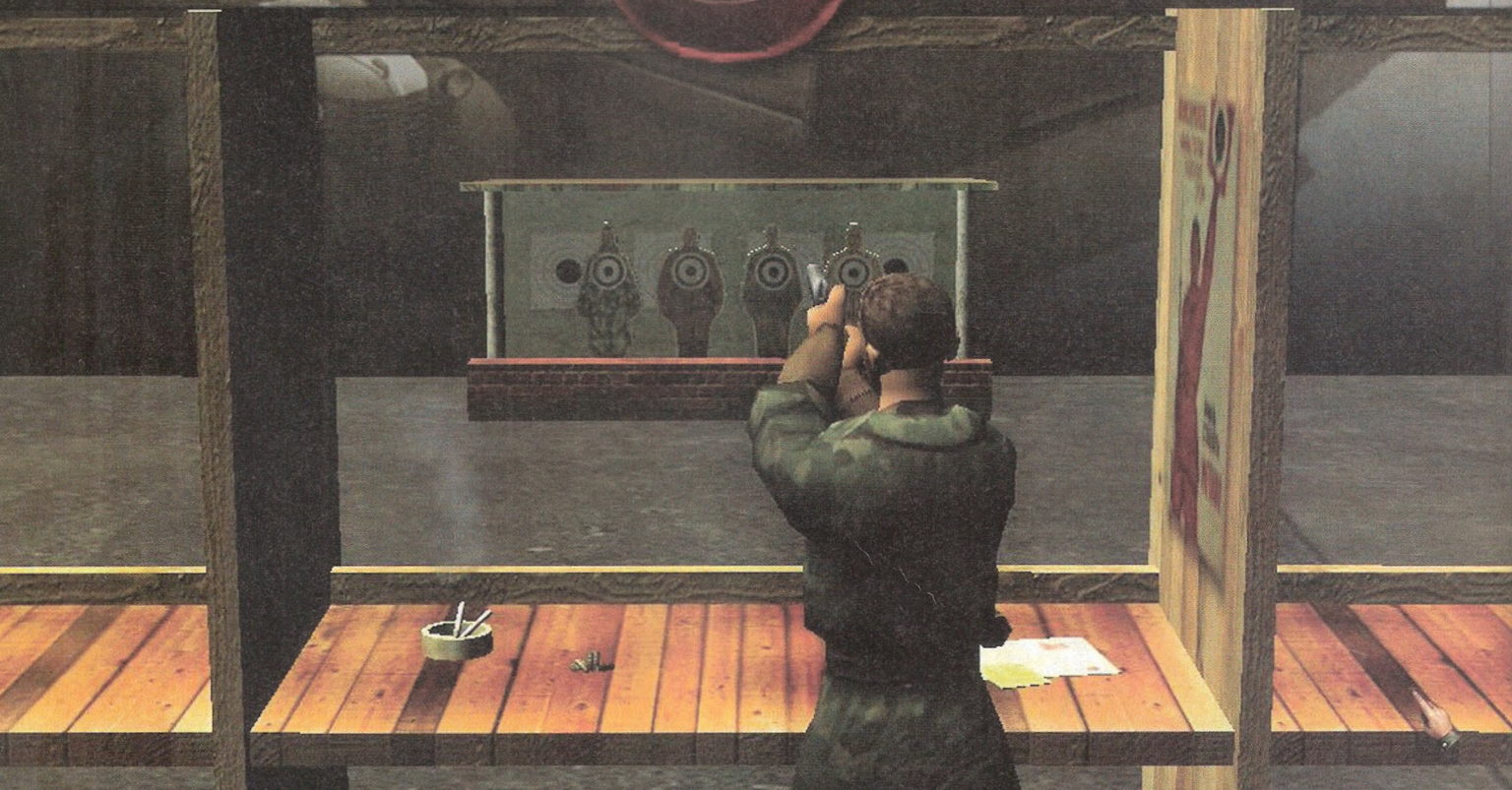
Управление:

10

Звук:

10

Сюжет/концепция: 10



Поскольку эксперименты на людях запрещены, для добывания ценной информации иногда приходится просто наблюдать за широкими геймерскими массами в местах их скопления.

Особенно любопытно было наблюдать за реакцией на-

рода во время эксклюзивной демонстрации ролика «Ночного дозора». Не имеющие стойких игровых предпочтений и законченные оптимисты восхищались каждым кадром, а думающие головой высказывали опасения, что не всё то хит, что восхваляют на большой

плазменной панели. Небольшая группа товарищей, скорее всего, ярых поклонников S2 и «Часовых», бросив партию скептических взглядов на красивые россыпи спецэффектов и малопонятную боёвку, сразу потеряли всяческий интерес к происходящему на стенде. Сквозь

ропот толпы удалось расслышать только заключительную фразу тирады – «... это всё сказки для любителей «Позоров» Лукьяненко, а вот «Сerp и Молот» – это реальная вещь!».

Да, «Сerp и Молот» – третья игра по вселенной Silent Storm, тактическая



стратегия с сильной RPG-составляющей и шпионским сюжетом, являющаяся дебютным проектом тандема команды Novic&Co и продюсерского направления компании Nival – просто не мог быть безуспешным. И это как раз тот случай, когда хорошие люди делают правильные выводы после общения с пламенными поклонниками S2 и S3.

Визуально «Серп и Молот» как две капли воды похожа на «Часовых» – всё родное, всё знакомое: те же модели и текстуры, тот же противный скрип открываемой двери и рёв крупнокалиберного оружия. Но стоит только немного погрузиться в игру, как постепенно понимаешь, насколько глобальны изменения абсолютно во всём. В итоге становится совершенно понятно, что «Серп и Молот» не просто игра на движке S2, это – новая ступень эволюции вселенной Silent Storm.

События игры разворачиваются спустя четыре года после окончания Второй мировой на территории англо-американского сектора оккупации послевоенной Германии. Америка демонстрирует всему миру свою ядерную мощь и пытается диктовать свои условия СССР. Пока Советы в спешном порядке занимаются разработкой собственной атомной бомбы, командование принимает решение отправить на территорию бывших союзников несколько разведгрупп для изучения



обстановки и предотвращения провокаций.

Товарищ подполковник – а для главного героя просто Михалыч – поручает своему боевому товарищу-капитану сложное задание. Потому как больше некому. Однако стоит только ему перейти границу, как всё пошло наперекосяк: неизвестные перестреляли группу, с которой необходимо было вступить в контакт. Центр, узнав о провале, отказал в эвакуации, не дав, ко всему прочему, четких приказов. То есть штабные умники пустили всё на самотек. Вот приблизительно с этого момента и начинаются приключения главного героя, капитана советской армии, и его разношерстной интернациональной команды.

Разумеется, в условиях строгой секретности и речи быть не может о базе, ма-

газине с богатым ассортиментом и толпе наемников с досье.

По ходу развития сюжета можно перекантоваться у любого надежных граждан, предвительно заслужив их расположение. Весь инвентарь, хранящийся вне карманов партии, переезжает с места на место автоматически. Хотя предполагается, что команда всё своё возит с собой, вероятно на машине.

Всё и вся находится в жестком подчинении у сюжета: если раньше, скажем, оружие и боеприпасы валялись вперемешку большими кучами, то сейчас всё строго – американцы носят американскую форму и оружие made in USA, то же самое можно сказать и об остальных. Внутренних противоречий не наблюдается, разве что общая картина чуть приукрашена. Но танкист Зигмунд или про-

ныра-антиквар Альфред напоминают, что той теплой весной 1949 года всё было далеко не безоблачно...

Время – решающий фактор во многих ситуациях. Время не ждёт, и на счету каждая минута – немало миссий необходимо выполнить в положенный срок, иначе они будут провалены. Как говорится, кто не успел – тот опоздал. К тому же наемным NPC еженедельно необходимо выплачивать жалование. Однако такой продвинутый «режим реального времени» имеет несколько существенных недостатков – некоторые события привязаны к определенным моментам, но уже невозможно что-либо сделать. К примеру, очень «приятно» узнать, что теракт произойдет завтра, которое наступит уже минут через двадцать. Остается только одно: задумчиво чесать репу и грузить сохраненную игру, попутно прикидывая, как лучше подгадать наиболее благоприятный момент. Иногда для сбора трофеев просто не остаётся времени. При этом никто не запрещает еще разок вернуться на поле боя и в более спокойной обстановке собрать их все.

В наличии две основные концовки: очень хорошая и очень плохая; возможны и промежуточные варианты. Всё испортить можно в два счёта, а заметить ошибки и исправить их – крайне не просто: «Серп и Молот» отличается редкой нелинейностью, и прозевать очередную



сюжетную «вилку» — очень даже запросто — директив в явном виде мало, одни намеки. И, дабы не упустить ничего важного, стоит почаще заглядывать в журнал.

Следует отметить отдельно тот радостный факт, что разработчики наконец-то убрали все «законные» читы.

Вот все отлично знают, как хорошо разведчики рулили в S3. Но, увы, лафа закончилась. Теперь войти в режим скрытого движения среди бела дня или сидя ночью под ярким светом фонарей не получится. Впрочем, лампочки можно разбивать. Обнаруживают спрятавшихся разведчиков все кому не лень, что еще больше обескураживает. А прятаться придется, ведь условно игра разделена на две половины: в первой команда действует тихо, хитро и незаметно, а во второй валит толпы врагов в лучших традициях S3.

Наконец-то у всех без исключения предметов появилась такая столь немаловажная характеристика, как вес. Разумеется, он почти соответствует весу оригинального предмета. Хотя, например, для бронежилетов вес сильно занижен — в противном случае игра бы превратилась в черепахи бег. Каждый боец может без проблем носить с собой определенное количество снаряжения, масса которого зависит от силы бойца и уровня сложности игры. В среднем же оптимальный подъемный вес составляет от четверти до трети собственного веса бойца, то есть колеблется в пределах 20-40 килограмм. Если боец перегружен, то в пошаговом режиме начисляется штраф к АР. Чем больше перегрузка, тем больше штраф. Вес



пересчитывается в пошаговом режиме перед каждым ходом, а вне боев — то есть в реальном времени — пересчет идет постоянно.

Поскольку главный герой «Серп и Молот» разведчик, то и действовать ему нужно, как и подобает настоящему шпиёну, — тихо и незаметно. Чтобы оставить преследователей с носом, все способы хороши — от простого заговаривания зубов до использования чужих или поддельных документов. По части общения с населением протагонист просто неподражаем — люди, писавшие сценарий и диалоги, явно «шагают с шуткой по жизни».

Все помнят, что в S3 униформа выполняла чисто декоративные функции. А здесь она является важной частью всего игрового процесса. Униформа влияет не только на внешний вид персонажей, но и на ответную реакцию NPC. В частности это означает, что прогуливаться по улицам в форме советского солдата с ППШ в руках и связкой гранат на поясе крайне не рекомендуется, как и разгуливать в гражданском костю-

ме, но со снайперской винтовкой за спиной. А всё потому, что оружие, которое невозможно положить в рюкзак, полностью спрятать в карман или под одеждой — то есть почти всё оружие, кроме пистолетов — помещается в рюкзак, вешается на плечо и показывается на «кукле» персонажа. Следовательно, раз ствол заметен невооруженным глазом, то его непременно увидят и NPC. Полиции, ясное дело, не понравится, если команда будет бегать по городу с пулеметами наперевес. Однако не всё так просто: если пистолеты, ножи и гранаты можно спрятать в складках гражданской одежды, то в случае с военной формой этот трюк не пройдет — предметы навешиваются в патронташи, на пояс и так далее, одним словом, появляются в тех местах, где им и положено быть.

Ассортимент оружия в «Серп и Молот» переключался из S2/S3 с небольшими изменениями. Исчезли все «экспериментально-фантастические» образцы и разработки, не относящиеся к той

эпохе и, естественно, панцеркляйны. Кое-где изменились ТТХ, но в общем и целом всё осталось по-прежнему.

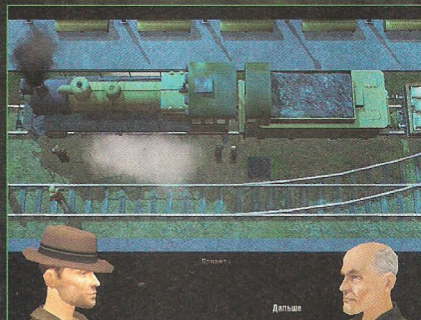
Теперь большинство стволов поддаются модернизации: можно навесить прицел или укоротить ствол, сделав громоздкую винтовку более компактной, превратив ее в самый настоящий бандитский обрез. Продавцы не ремонтируют изношенного оружия, теперь это приходится делать самостоятельно. Однако игра настолько короткая, что оружие просто не успеет до такой степени изнашиваться.

«Хорошо, но мало» — вот единственная грустная мысль, остающаяся после двукратного прохождения игры. Мало, но хорошо. Ох как хорошо... и сложно к тому же. Что тоже очень даже неплохо. Не вдаваясь в подробности, можно отметить, что в «Серп и Молот» нормальный уровень сложности намного жестче, чем в S3 — сложный. В основном это связано с простой анатомической истиной — после ружейного выстрела, взрыва гранаты или автоматной очереди любой представитель рода людского обычно отбрасывает копыта, не зависимо от количества его HP ☹.

Игра удалась. «Серп и Молот» не просто повторил успех двух предыдущих игр, а воплотил в себе все самое ценное из моря предложений и пожеланий. Разработчики постарались на славу.

Играть и переигрывать можно до бесконечности, точнее, до выхода новой игры. Так держать, Nival! Больше «Штормов», хороших и разных!

Алексей Лещук
и его Злобная Личина





мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Специальный выпуск №3 (9), июнь

СКОРО В ПРОДАЖЕ!

МЕГА-КАТАЛОГ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ!

ВАР-ССЫЛКИ

МОБИЛЬНЫЕ КНИГИ

ПОЛЕЗНЫЕ УТИЛИТЫ

JAVA-ИГРЫ

ВЫИГРАЙ!

один из Alcatel 756
или один из Alcatel 557!

PC

PS2
PlayStation 2

XBOX

Название: Parkan II

Разработчик: «Никита»

Издатель: 1C

Жанр: action/RPG/стратегия/леталка

Системные требования: Pentium 4 2.4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.parkan.ru

ОЦЕНКА:	10
Графика:	9
Геймплей:	10
Управление:	10
Звук:	9
Сюжет/концепция:	8



PARKAN II

Индустрия компьютерных развлечений существует уже добрую треть века, и за это время успела породить немало мифов и легенд. Но, как известно, человек – сам кузнец своего счастья, и у истоков каждой легенды стоит как минимум одна не менее легендарная личность.

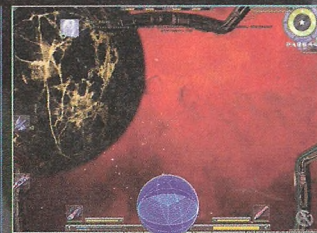
Никита Скрипкин, основатель компании «Никита» и продюсер многих проектов компании, по мнению многих, как раз и является одной из таких личностей. А самым громким и знаменитым из всех его проектов был, несомненно, «Parkan. Хроника Империи». Процесс создания занял ни много ни мало целых четыре года. Игра издавалась собственны-

ми силами, чтобы в итоге разойтись рекордно высоким тиражом. Следующая игра – «Parkan. Железная Стратегия», сочетавшая в себе черты симулятора боевых роботов и стратегии в реальном времени, была воспринята игровой общественностью уже с намного меньшим энтузиазмом – к этому времени уже существовало несколько игр подобного плана. К тому же, согласно ехидному, но чрезвычайно удачному сравнению одного из злых языков, игры от «Никиты» контрастируют с зарубежными аналогами также, как русские сувениры из бересты смотрятся на фоне китайского фарфора. Здоровая критика всегда права, и к тому же является неплохим стимулом для творческих личностей.



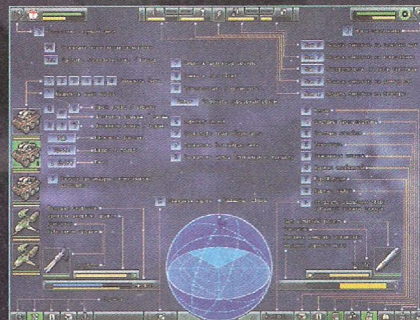
Процесс по созданию Parkan II длился тоже немало времени. Пару раз об игре забывали, переносили дату выхода и всячески тянули резину за хвост в долгий ящик, но, как говорится, чему быть – того не миновать: игра под радостные восклицания поклонников и еще более радостные возгласы разработчиков ушла в печать.

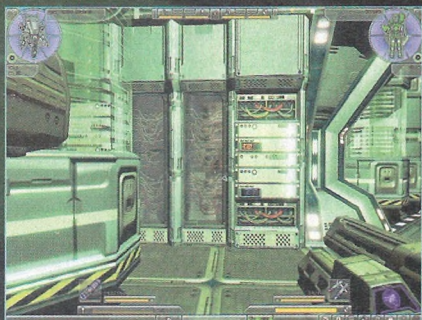
Теперь точно есть повод радоваться: фанаты оказались правы, и Parkan II оправдал все надежды. Однако и крити-



ки не остались без работы: могло быть и лучше, даже без каких-либо дополнительных ухищрений.

Графика очень симпатична, но всё же местами явно чувствуется недостаток фантазии у дизайнеров. Пейзажи зачастую унылы и безжизненны, внутренняя отделка баз и городов местами откровенно не впечатляет. Видали и получше, причем неоднократно. Уровень графики в наследниках «Элиты» в последнее время подско-





чил очень даже высоко, и падать явно не намерен. Рафинированные пейзажи чем-то напоминают «Механоидов» – там тоже всё было чисто и аккуратно, причем до такой степени, что при ориентировании на местности глазу было не за что уцепиться. Вволю побродить тоже не удастся – невидимые стены надежно ограждают локации со всех сторон.

Пара фраз для тех, кто не знал, не знал – да и забыл ☺. Parkan – это древнее название бумеранга. Самый лучший крейсер в игре по форме напоминает гигантский бумеранг, за что, собственно, и получил свое название.



Сюжет второй части неразрывно связан с первой, когда крейсер «Паркан» отправляется в закрытый сектор Лентис на поиски пропавшего корабля Wanderer и сбора разведданных. В ходе полетов и разборок в означенном секторе было обнаружено немало интересного. Кульминацией приключений «Паркана» и его пилота стал большой взрыв. Крейсер разнесло в щепки, но пилот чудом сумел спастись. И спустя 15 лет ему представился второй шанс:

полетать по сектору Лентис, чтобы исследовать очень странную аномалию на всё том же «Паркане». Произошло всё очень элегантно: пилоту имплантировали услужливый искусственный интеллект, наделенный приятным женским голосом и скверным характером, усадили в машину времени и отправили в прошлое.

Попав в знакомые края, игроку предстоит заниматься привычным делом: выполнением одного большого и важного задания, не забывая, впрочем, и о второстепенных миссиях.

Заявленный жанр игры – имитатор деятельности пилота



космического крейсера. Почему не симулятор? Элементарно, Ватсон: покажите мне хоть один космический крейсер или хотя бы одного пилота такого крейсера.

Для исследования, освоения и колонизации доступны порядка 500 миров. Да, цифра весьма внушительная, к тому же размеры некоторых миров тоже впечатляют. Путешествовать по поверхности можно как «пешком» в одном лишь тяжелом роботизированном ска-

фандре, с бластером и ракетной установкой наперевес, так и в кабине крутого тяжело бронированного танка-вездехода.

В игре есть широкий, но вполне стандартный спектр возможностей: можно сделать карьеру воина, пирата-наемника или торговца-колонизатора. Последним быть не рекомендую: заскучаете в миг, ибо главный недостаток мирного прохождения заключается в крайне скудном наборе доступных возможностей по созданию баз, а также по производству и управлению роботами. Менеджмент ресурсов корабля продуман и реализован намного лучше, хотя некоторые могут позлословить по поводу отсутствия некоторых весьма полезных возможностей, присутствовавших в «Хрониках Империи». Однако жить в мире и согласии не получится – сражаться придется в любом случае.

Существуют и весьма забавные нюансы, явно не учтенные создателями игры. Действительно, куда же в русской игре да без мелких казусов? К примеру, если взять пиратский корабль на abordаж, перебить команду и утащить весь груз, то после взрыва можно разжиться еще парочкой полезных штук. Справедливый вопрос: если всё уже собрано и больше ничего не было, откуда ему взяться при взрыве? Ну да ладно, с кем не бывает. Хотя бывает, еще как бывает! Взять, скажем, те же бои в кос-

мосе: стоит потреть в бою корабль противника, а затем взять его на abordаж, как тут же вылезает одна вопиющая промашка – снаружи корабль поврежден, а внутри – как новенький ☺. Другой минус боев в космосе – небогатый выбор маневров и тактических приемов. Зато на поверхности можно действительно неплохо повеселиться.

Но это всё лишь досадные мелочи, а ведь есть и отдельные проблемы. И самая главная напасть – «ватное» поведение мыши. Отдельным злым громким словом хочется упомянуть производительность игры: на компьютерах, без проблем тянувших и Doom 3 и Far Cry, других монстров пожирания системных ресурсов, Parkan II выдавал в среднем порядка 20–22 fps, а во время боев в космосе случались и еще более жестокие тормоза. Игра однозначно требует быстрого и хорошего патча, исправляющего если не всё, то хотя бы большинство мелких оплошностей разработчиков.

В общем и целом Parkan II идеально вписывается в рамки «игра не для всех»: пройти ее быстро не получится, а разбираться в сложном и запутанном управлении, вникать в премудрости игрового процесса – это по силам не каждому геймеру.

Алексей Лещук
и его Злобная Lichina



Название: Пограничье**Разработчик:** «Сатурн-плюс»**Издатель:** 1C**Жанр:** action/RPG**Системные требования:** Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб 3D Video**Официальный сайт:** games.1c.ru/borderzone**ОЦЕНКА:****Графика:****Геймплей:****Управление:****Звук:****Сюжет/концепция:**

6

6

6

6

7

6

Пограничье

Зона войны

Интересно наблюдать за влиянием времени и банальной человеческой лени на любой игровой проект, работы над которым никак не могут прийти к логическому завершению. Если таковой проект проходит по статье «оригинальный», то еще на стадии разработки он обязательно получает множество наград. Но делить шкуру неубитого медведя очень неразумно, а раздавать награды авансом ещё не известно за какие заслуги — тем более. Поэтому награды, полученные рассматриваемой игрой на «КРИ» (Конференции Разработчиков Игр), давались за красивое имя. Ведь за названием «Пограничье» скрывается очень рядовая RPG, заслуживающая внимания, но не заслуживающая первых мест в номинациях, в которых участвуют проекты с 1/6 части суши планеты Земля.



Первые упоминания о жутко навороченном action-RPG «Пограничье» появились очень давно — около четырех лет назад. Все тут же порадовались, обсудили эту новость и приняли ждать. Ждали-ждали, а потом... об игре благополучно забыли.

Ещё совсем недавно «Пограничье» свалилось на прилавки как снег на голову. Разумеется, прознав о более чем трёх

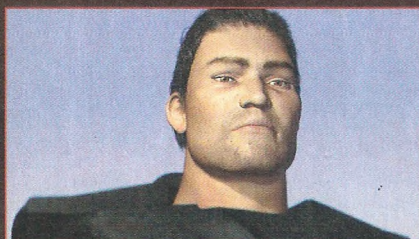
сотнях локаций, куче квестов, сильной RPG-составляющей, интересном сюжете и прочих «вкусностях», народ тут же рванул по значным местам в поисках новинки... И благополучно пал жертвой слухов. Хотя нет, скорее, недостатка информации: сказанного и написанного об игре было маловато.

Встречают, как известно, по одежке, и после занимательного ролика, повествующего

о темном прошлом главного героя, и нескольких приятных минут, потраченных на генерацию персонажа, игра являет свое истинное простецкое обличье...

Графически «Пограничье» стала устаревшей еще за пару лет до своего выхода. Движок под DirectX 8.1 — это по нынешним меркам анахронизм, но на DirectX всё не заканчивается. Низкополигональные одинаковые модели наделены страшными плоскими, но, к счастью, разными лицами, а однотипные статичные пейзажи сразу отбивают желание разглядывать окружающую среду. На высоких разрешениях артефакты сменяют друг дружку с поразительной быстротой.

Интерфейс и управление явно недоработаны, поэтому первый вопрос, возникающий в уме, это: «Когда будет патч?». В геймплее стоит отметить отсутствие даже малейшей толики информативности, как то





подсветка имен персонажей или названия предметов. А колесить по локации в тщетных попытках отыскать нужный NPC частенько всё равно что искать иголку в стоге сена.

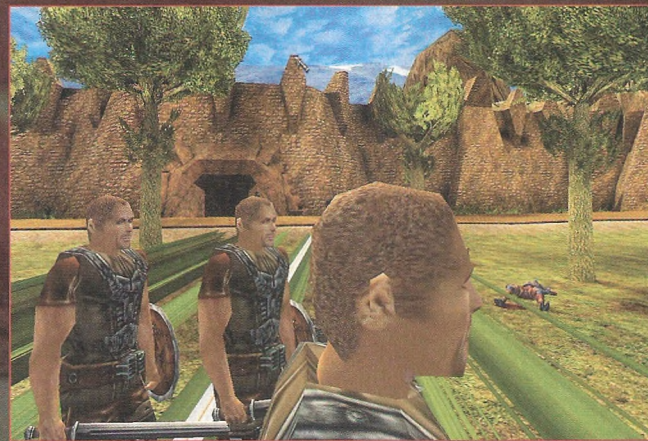
Когда персонажи сбиваются в партию и топают по узким запутанным коридорам или сквозь толпу, скажем, в таверне, хочется сотворить что-нибудь запрещенное законом и уголовно наказуемое. Потому что когда персонажи собираются группой больше трех, начинается не что иное, как «бег на месте» – pathfinding в игре чрезвычайно слабый.

Завидев вашу партию, враги ломаются в бой со всех уголков локации, иногда проходя сквозь предметы, иногда застревая в них. И вместо того чтобы дать отпор врагу, у вас начинается проблема с управлением: оно неудобно, так как бегать можно только кликая мышью, а WASD-управления, как в во всех современных 3D-играх, нет и в помине. Правая кнопка мыши отвечает за управление камерой, переназначить некоторые кнопки нельзя, поэтому приходится либо привыкать, либо находить себе развлечение получше. Да и сама камера имеет привычку дёргаться, быстро утомляет глаза, а выбираемые ею ракурсы не всегда удобные.

Перед тем как опять и снова усиленно распекают недостатки «Пограничья», хочется немного рассказать о сюжете. Пересказывать несколько абзацев, белым по черному написанных на официальной страничке игры, не буду, но вкратце кое-что поведаю. В далеком будущем на планете Земля наступит почти полный и безоговорочный Апокалипсис, и по этому поводу пришельцы из других миров соберутся поглазеть на это радостное событие. По окончании праздника пришельцы нарекут остатки матушки-Земли Террой, проведут скоростные магистрали между

мирами, выжившим обитателям нового мира выдадут лицензию на использование магии, а для разноразия сохраняют несколько «живых уголков», нафаршированных высокими технологиями. Перефразируя уже порядком избитую фразу можно сказать, что в «Пограничье» постапокалипсис и фэнтези – едины.

Однако единство это грешит дисбалансом. Если уж кто-то засядет за игру, то советуем начинать играть за воина-танка, специализируясь на холодном



оружии, доспехах и лечении, потому что мечи, топоры и молоты в сто крат эффективней всего остального оружия. К примеру, отличный молот может причинить до 200 единиц урона, в то время как лук такого же уровня способен только на 3–8 единиц урона, арбалет – до 30–40, а гранатомет (да, есть в игре и такие веские «аргументы») сносит что-то около 20 HP. Оригинально, не правда ли? Похоже, все тесты оружия проводились по методике «как пришлось», и в общем и целом складывается очень даже забавная картина.

Игровой процесс, если с горем пополам закрыть глаза на недочеты, больше всего напоминает монотонный dungeon crawl, с той лишь разницей, что события иногда происходят на свежем воздухе. Количество «почтовых» квестов превышает все мыслимые

и немислимые пределы, делая геймплей весьма однообразным. Единственное, что не вызывает решительно никаких нареканий, это сильная и продуманная ролевая система.

Вот сразу же сам собой напрашивается законный вопрос: куда смотрели бета-тестеры все те полгода, пока длилось тестирование? Неужели никто не заикнулся о багах, проколах в балансе и надоедливых артефактах на экране? Может и заикались, но скорее всего их или просто не послу-

Но секрет всех недостатков «Пограничья», как говорят в игровых форумах, скрывается в том факте, что игру делало ограниченное число разработчиков. Это, конечно, только слыши, но они похожи на реальность: если судить по игре, то можно предположить, что девелоперам не хватило рабочих рук и свежих идей, и это дало о себе знать. Игру оттестили и отправили в печать. Да, если поверить в то, что коллектив разработчиков был невелик, то стоит отдать им должное – их упорство и терпение воистину достойны похвалы. Однако для серьезных ожидаемых проектов стоит искать другие дороги для воплощения их в жизнь.

И, наконец, системные требования. Непонятные и неприятные минуты ожидания, особенно при первой загрузке игры, очень даже способствуют развитию философского мышления, но вот беда – оно у нас и так развито сверх всякой меры.

«Пограничье» является слепком двух великих игр – «Готика 2» и The Elder Scrolls III: Morrowind – и ничем особым, кроме хорошей ролевой системы, похвастаться не может. Так что играть или не играть – решайте сами, а мы пока подождем патча, исправляющего недочеты и проколы этой ожидаемой игры.

Алексей Лешук
и его Злобная Личина



Название: Shin Megami Tensei: Nocturne

Жанр: JRPG

Издатель: Atlus Software

Разработчик: Atlus Software

Сайт игры: www.shinmegamitensei.com

ОЦЕНКА: 10

Графика: 10

Геймплей: 10

Управление: 11

Звук: 8

Demon Days

SHIN MEGAMI TENSEI
NOCTURNE
真女神転生

Серия Shin Megami Tensei, известная также под названием Megaten, на сегодняшний день является одной из самых известных японских RPG, уступаая по популярности, наверное, только культовым Final Fantasy и Dragon Quest. История этой знаменитой мистической саги началась в далеком 1992 году, когда игра, основанная на книге Digital Devil Story: Megami Tensei автора Nishitani Aya, появилась на консоли Super Famicom. Возможно, из-за оккультной тематики, а зачастую и откровенного издевательства над канонами христианской религии игра была запрещена цензурой и так и не увидела свет в Америке и Европе. Правда, некоторым последующим проектам все-таки удалось выбраться за пределы Японии. В 1996 году вышла Persona, в 1999 году – Persona 2: Innocent Sin, а в 2000 году – Persona 2: Innocent Punishment для консоли PSone. Впрочем, на этом издание проекта за пределами Японии и закончилось. Но вот по прошествии долгих пяти лет из далекой страны Восходящего Солнца приходит весть

о том, что разработчики готовят представить нам новую серию мистической саги под названием Shin Megami Tensei: Nocturne.

Конец света наступил вчера

Что день грядущий нам готовит, уважаемые читатели? Вы знаете? Я – нет. А вот разработчики и издатели всех мастей даже и не сомневаются в том, что у них есть ответ на этот издревле мучающий широкие народные массы вопрос. По крайней мере, какую игру ни возьми, вот оно – детально описанное будущее человечества, красочно оформленное и красиво упакованное. Так и кажется, что игровые компании кишмя кишат всевозможными астрологами и провидцами. Вот и на сей раз мы с вами опять столкнемся с продуктом экстрасенсорного предвидения человеческого будущего, который предоставят на наш строгий суд не кто иные, как brave парни из Atlus. Как вы думаете, что они нам предрекают? Конечно же, апокалипсис.

Однако вам не придется героически обороняться от легионов демонов, вырвавшихся из



преисподней, или участвовать в мировой войне, развязанной двумя бандитскими кланами Чебурашка+сотоварищи против кенгуру-мутантов. Вам даже не придется отражать атаки злобных марсиан-анархистов и устраивать зачистку города от полчищ зомби, порожденных коварными владельцами фармацевтических корпораций. В этом нет никакого смысла. Ведь мир будет уничтожен в самом начале игры. Все то, за что стоило бороться, будет на ваших глазах в одночасье сметено с лица Земли. Вам некого и нечего будет спасать и защищать. Останется лишь сделать всё возможное, чтобы новая вселенная, созданная на руинах старой, оказалась лучше прежней. В противном случае мир погибнет снова.

Завязка сюжета, прямо скажем, нетривиальная. В Shin Megami Tensei: Nocturne авторы по-



гружают вас в атмосферу полной безысходности. Только что вы находились на крыше одного из многочисленных небоскребов Токио и беззаботно любовались городом, а теперь вокруг только развалины, по которым одиноко блуждают души умерших людей и демоны, проникшие в этот мир. И теперь от вас зависит, каким станет новый мир. Возродится ли всё снова или в этом мире будут жить только демоны? Или, возможно, теперь для каждого человека будет свой индивидуальный мир, полностью отрезанный от действительности?

Враг мой – друг мой

По мнению японцев, самым великим искусством является умение обратить врага в друга. И если вы хотите выжить в Nocturne, вам придется овладеть этим искусством в совершенстве. Дело в том, что путешествовать по

развалинам старого Токио (Vortex World) очень опасно: здесь у вас нет друзей, как, впрочем, нет и одиноких скитальцев, желающих вам помочь или хотя бы составить компанию в столь нелегком путешествии.

Vortex World населен только душами умерших людей и демонами. Первые совершенно равнодушны к вам, хотя в некоторых случаях могут дать ценный совет или указать направление, в котором вам следует идти. Вторые же, как правило, жаждут только вашей смерти, несмотря на то что вы и сам наполовину демон. И если в сражении один на один вероятность одержать победу велика, то в бою один против пяти демонов ваши шансы на победу равны практически нулю. Выбора нет: хотите выжить – переманивайте врагов на свою сторону. И если некоторых более слабых противников легко убедить предать своих собратьев и перейти к вам (например, предложив какой-нибудь артефакт), то более сильных демонов заставить очень трудно соблазнить сражаться на вашей стороне.

Ведение переговоров в игре реализовано в виде небольшой



мини-игры. Иногда от вас не требуется ничего, кроме как дать правильный ответ на какой-нибудь вопрос. Но нередко жадные монстры выставляют вам целый список требований и обязательных для выполнения условий. Поэтому приготовьтесь к тому, что придется жертвовать им щедрые денежные суммы или вещи из своего инвентаря. Стоит учесть еще и тот факт, что остальные противники при виде попыток переманить одного из членов своей группы запросто могут возмутиться и послать вас куда подальше.

Бестиарий, представленный в Nocturne, весьма внушителен. К слову, среди всех прочих врагов вам на пути встретится и легендарный Данте. Дело в том, что один из сотрудников Atlus, будучи большим поклонником серии Devil May Cry, предложил включить в Nocturne этого стиль-

ного героя в красном плаще. Тем более что статус «убийцы демонов» позволял Данте как нельзя лучше вписаться в мрачный мир игры. Прежде чем предложить идею Сарсом, разработчики создали небольшой видеоролик, демонстрирующий, как Данте пикирует с крыши здания и приземляется за спиной у главного героя. Представители Сарсом были просто в восторге от этой идеи и охотно пошли навстречу Atlus, подарив для игры своего персонажа.

Эльфы, элементали, големы, яростный Шива, неистовый ангел Габриель, мрачный демон Самаяель, богиня Солнца Аматерасу, Данте – все эти герои (при удачной дипломатии с вашей стороны) могут, из врагов превратившись в союзников, самоотверженно сражаться бок о бок с вами.

Наибольший интерес представляет боевая система. Поединки в Nocturne осуществляются в пошаговом режиме. Одновременно в сражении на вашей стороне могут принимать участие до четырех бойцов. По мере накопления очков опыта ваши герои не только становятся на порядок сильнее, повышая свои боевые характеристики, но и эволюционируют, изменяя свою форму и получая новые способности и дополнительные возможности. Так, например, одним из ваших первых союзников в Nocturne становится маленькая добрая фея, которая по достижении восьмого уровня перевоплощается в темного эльфа. Правда, повлиять игрок сможет лишь на параметры главного героя, в то время как выбор прокачиваемых характеристик ваших подопечных осуществляется автоматически.

Еще одной отличительной чертой Nocturne от своих собратьев по жанру является возможность скрещивать монстров, получая таким образом из двух героев одного, но более сильного.

Обилие разных по классу, характеристикам, умениям и магическим способностям персонажей подразумевает необходимость в каждом отдельном случае тщательно планировать тактику боевых действий. Ведь легко может статься, что из-за неграмотного ведения боя, например, герой, обладающий 30-ым уровнем, будет повержен демоном всего лишь 9-го уровня.

Стоит отметить, что все события в игре взаимосвязаны, и от того, как вы себя поведете в той или иной ситуации, напрямую зависит финал игры. В Nocturne авторы ввели три основные концовки:

- **Yosuga.** В новом мире устанавливается порядок, выжить в котором способен лишь сильнейший; слабый лишается права на существование.
- **Shijima.** В этом случае вы становитесь демоном, полностью отречься от человеческих чувств.
- **Musubi.** Рай для индивидуалистов. В подобной вселенной можно доверять лишь себе самому, поскольку никого другого в ней не будет. Каждый индивид будет существовать в собственном мирке, отрезанном от окружающей действительности. Если все вышеперечисленные концовки вас не прельщают, то вы можете избрать свой собственный путь (в игру введено еще три альтернативных окончания) и не выступать на стороне какого-либо из противоборствующих кланов демонов. Итог игры зависит от того, какие ответы на вопросы по ходу игры вы дадите. Таким образом, необходимо внимательно строить диалоги с NPC (в том числе и во время битв).

Мрачная красота другого мира

Разработчики ответственно подошли к работе над сотворением постапокалиптического мира, населенного демоническими созданиями. Большинство персонажей позаимствованы из мифологии и фольклора западной и европейской культур. Некоторые же, естественно, являются плодом воображения дизайнеров, взявших за основу работы автора первых частей серии Kaneko Kazuma.

Все герои Shin Megami Tensei: Nocturne созданы с использованием технологии Cel-Shading, поэтому качество проработки и анимация моделей сделаны на высоком уровне. Разработчики проделали огромную работу, пытаясь создать впечатление действительно «живых» персонажей. Так, например, в самый разгар сражения неприятель может запросто вступить с вами в диалог, попробовать откупиться или выдать какую-нибудь колкую фразу.

Обилие ярких спецэффектов, грамотная работа со светом и тенью, а также умелое использование Motion Blur радуют глаз. По зрелищности исполнения магических заклинаний игра стоит в одном ряду с легендарной серией Final Fantasy.

Также Nocturne может похвастаться прекрасным саундтреком, музыкальные композиции которого наиболее точно соответствуют атмосфере игры.

Конечно, не обошлось и без ложки дегтя. Одним из самых главных недостатков игры стала хроническая немота героев и скудность интерьеров закрытых помещений. Согласитесь, стол и несколько сиротливо стоящих в углу стульев вряд ли могут заполнить пустоту помещения. Тем не менее, при всех достоинствах мы согласны простить игре даже это.

Разработчики из Atlus сумели сделать по-настоящему уникальный проект, пусть и не лишенный ряда недостатков. Сейчас редко встречаются игры, обладающие столь чарующей и неповторимой атмосферой. Здесь присутствуют и традиционные для классических японских RPG элементы: поиск сундуков с полезным скарбом, разговоры с многочисленными NPC, длинные сюжетные ролики, гигантские лабиринты, в которых кто угодно голову свернет, пошаговые бои. Однако есть нововведения, которые не только удачно разнообразили игровой процесс, но и избавили игру от некоторой монотонности. Неизведанный и мистический мир, созданный на осколках старой вселенной, нелинейный сюжет с шестью возможными вариантами развития событий, интересный и своеобразный игровой процесс со множеством уникальных находок... Начните играть и, уверяю вас, вы не сможете оторваться до самых финальных титров, настолько захватывающая эта игра. Бесспорно, Shin Megami Tensei: Nocturne – одна из ярких жемчужин в коллекции JRPG.

Крапивенко Ольга,
helga666@mail.ru



Название: SWAT 4

Разработчик: Irrational Games

Издатель: Vivendi Universal

Жанр: Tactical FPS

Системные требования: Pentium 4 2.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Оценка:

11

Графика:

11

Геймплей:

11

Управление:

11

Звук:

11

ГЕРОИ МИРА ЧИЩЕ СНИВ

Мысли о вечном...

SWAT 4 останется в истории виртуальных развлечений как яркий пример сиквела, сделанного на удивление грамотно. Во время извечного мрака, когда геймерская надежда покоится на дне пивной бутылки под аккомпанемент заезженных фраз «это уже не та игра, за которой мы просиживали сутки напролет», нашлось место и для толики здравого оптимизма. Не могу сказать точно, оказались ли парни из Irrational Games в нужное время и в нужном месте, но наверняка могу отметить, что праздник удался на славу!

Сам по себе жанр «тактический шутер от первого лица» существует уже давно, но привлечь к себе всеобщее внимание геймеров ему было не суждено, так как последние отдавали предпочтение всякого рода «hack&slash», «crush, kill and destroy» и тому подобным развлечениям, чрезмерно не напрягающим центральный отдел нервной системы. Еще несколько месяцев назад ни

у кого даже в самых затененных уголках его подсознания не могло возникнуть предположения, что четвертому SWAT'у будет под силу тягаться с одноклеточными игрушками, одни только требования к спинному мозгу которых повергают в ужас... Но вышеупомянутые месяцы уже прошли, и о SWAT 4 заговорил весь мир. Ваш покорный слуга не мог находиться в стороне от этого рокового события и незамедлительно решил поде-

литься с вами своими скромными наблюдениями.

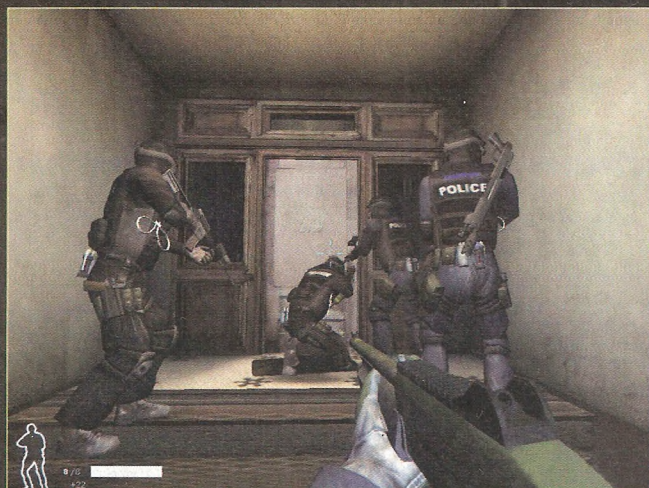
Экзекутор в погонах

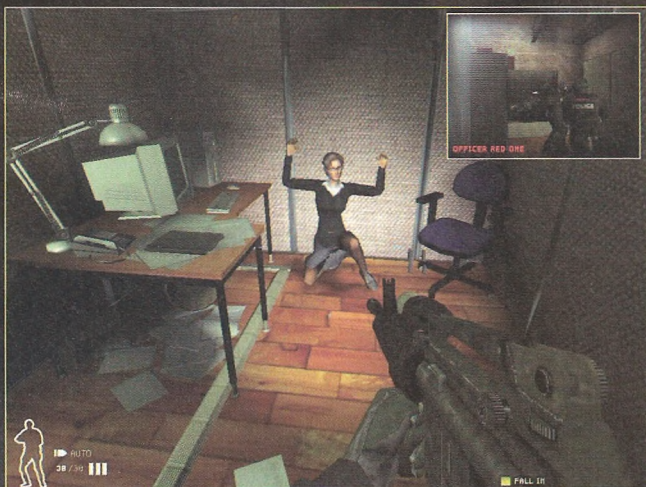
Усердный пятилетний мальчишка, страдающий аполигонозом (от «а» – отрицательная частица и «полигон» ☺), обладающий дрожащим голосом и весом всего ничего 500 Мб – именно так можно охарактеризовать SWAT 3: Close Quarters, особенно если сравнивать его с игрой, полученной в этом году – и больше похожий уже

на стройного, уверенного в себе юношу с правильными чертами лица и мышечной массой около полутора гектара, во весь голос заявил о себе.

Как и в старые добрые времена, сюжет игры представлен набором самых что ни на есть разнообразных миссий, шаг за шагом вовлекающих вас в серые будни заокеанского спецподразделения SWAT. Тернистый путь сей настоячиво советую начать с режима тренировки даже тем, кто знаком с предыдущими играми этой серии. В игре не обошлось без тактических нововведений, поэтому, ознакомившись с ними в самом начале игры, вы значительно разнообразите свои действия. К примеру, появились снайперы на крышах, готовые в любую секунду разворотить висок правонарушителю, тем самым снижая ваши шансы на поездку в морг с биркой на ноге.

Но всё это, как говорится, цветочки, а роль ботанического сада сегодня сыграет режим карьеры. Тут вас встре-





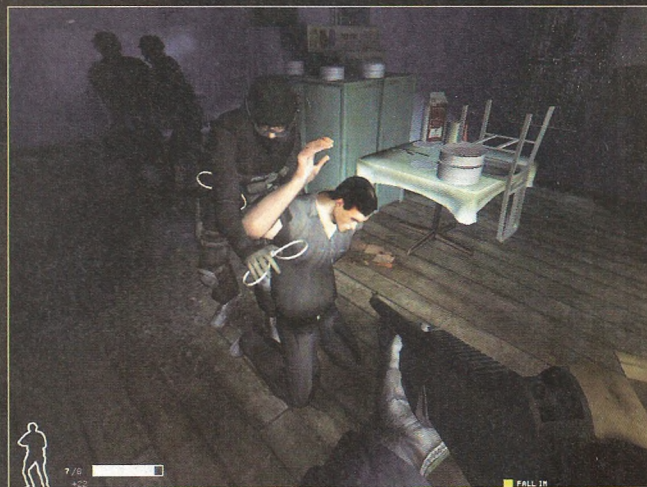
тит «жизнерадостный» голос диспетчера, который на паре-восемь часов станет незаменимым путеводителем по вражеским притонам. Это нехитрое создание на протяжении игры будет поливать вас информацией из всех звуковых устройств, оповещая о сложившейся ситуации, предположительных правонарушителях и заложниках. Ну а на десерт даже поведаст о цели вашей высадки во вражеский тыл.

Щелкнул затвор — последний патрон

Обмундирование на сей раз удостоилось звания «выше среднего», но наивная человеческая натура требует ещё, ещё и ещё... таблеток от жажды. Дело, как говорится, житейское, будем ждать add-on, а сейчас вернемся к жестокому реализму.

В игре ни одна миссия не обходится без мирного населения, попавшего под прицел злоумышленников, в связи с чем мы можем наблюдать та-

кие экстравагантные вещицы, как пейнтбольное ружье, заряженное перечными шариками, электрошоковый пистолет, помповое ружье с резиновыми пулями и газовый баллончик. Каждое из этих приспособлений хорошо по-своему, не спорю, но это только на первых порах, ведь кидать осколочные гранаты в комнаты с плохими дядьками в противогазах, обстреливать их со всех сторон шариками с перцем, вразумлять электрошоком, надевать наручники... в общем, такое развитие сюжета зачастую не под силу даже самым хардкорным игрокам. Оно и не странно: куда проще с криками выламывать дверь, раскидывать фирменные хед-шоты и уверенным голосом оповещать диспетчера о новых бездыханных телах. Благо, вспомогательных средств для этих самых хед-шотов четвертому SWAT'у не занимать. Тут вам и до боли знакомый Colt M4A1 Carbine, и целая свора модифицированных Heckler&Koch, и пистолеты на любой вкус, ну и, само



собой, парочка дробовиков «на сладкое». Но, увы... «понты — большая сила»: из всего вышеперечисленного на вооружение можно взять лишь «кольт» и Suppressed 9mm SMG. Последний представляет собой не что иное, как H&K MP5SD5 — уступает «кольту» в убийной силе, но благодаря глушителю становится незаменимой вещью для любителей stealth action.

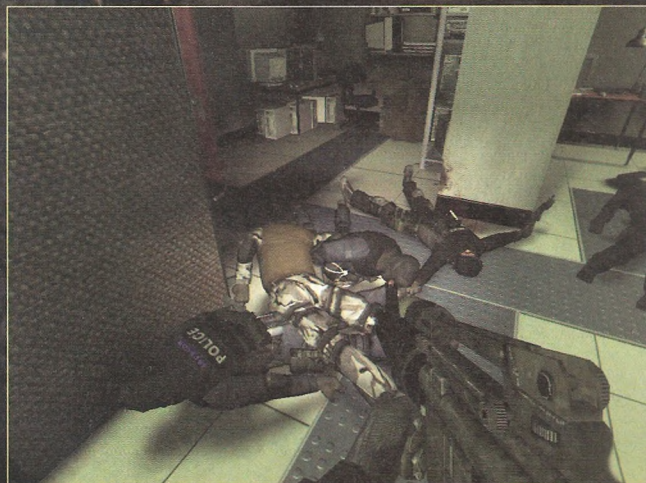
Холодный расчет

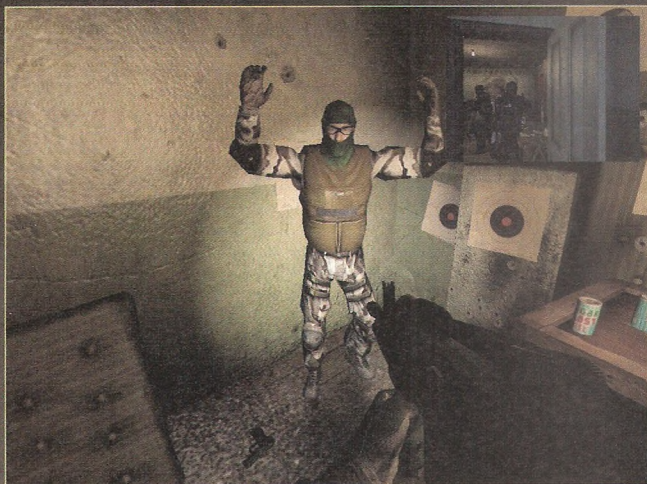
Игровой процесс SWAT IV во-брал в себя все самое лучшее из тактических шутеров, оставив за кадром занудные предварительные планы штурмов, свойственных «Радуге». Несмотря на легкость управления, стратегическим наворотам игры позавидует не один представитель жанра. На смену футуристическим телепортациям в тела собратьев по оружию приходят камеры, закрепленные на шлемах ваших сотоварищей, благодаря которым вы можете не только наблюдать за их действиями, но и отда-

вать приказы с видом от первого лица в специально отведенном окошке. Всплывающие контекстные меню с вариантами действий тоже очень удобны. Немного поупражнявшись, вы сможете синхронизировать действия вашей команды и заработать максимальное количество очков за миссию.

Наша служба и опасна, и...

Алгоритм искусственного интеллекта как вражеских, так и дружеских NPC значительно улучшился с момента нашей последней встречи. О «синдроме Рембо», когда ваши подчиненные не могли попасть в двери и вы были вынуждены в одиночку проходить всю миссию, можно позабыть. Отныне ваши бойцы ходят по локации, как у себя дома. Они беспрерывно выполняют все приказы и не стреляют в злоумышленников после того, как те вскидывают руки вверх. Бывают, конечно, баги, когда один террорист косит, как се-но, ваших четырех бойцов, но





это мелочи. Что же касается вражеского AI, так тут и придаться практически не к чему. Громко орут, метко стреляют и красиво падают. ©

Каждый преступник в игре — это, в первую очередь, неординарная личность, предугадать действия которой порой невозможно. Одним можно просто выстрелить по ногам, другим хватит электрического разряда, а самых зарвавшихся придется угощать свинцом на поражение. Помимо этого, вам придется изрядно погопать по карте, так как напуганные супостаты будут бегать в поисках укромного местечка по всей локации и не побрезгуют стрелять в спину. Дабы избежать столь неприятных прогулок, используйте Door Wedge (приспособление для блокирования дверей).

Интересным нововведением также является несколько типов оружия у ваших визави, которые, в отличие от дружеских NPC, не поленятся пускать его в ход. Причем они могут стрелять, недостойно

выглядывая из-за угла и прикрываясь заложниками.

Искусственный интеллект в игре настолько многогранен, что о нем можно писать тактические трактаты. Маленькие огрехи остаются практически незамеченными для геймерских глаз, ослепленных неподражаемым игровым процессом.

Мораль никогда не должна стоять выше истины

Добравшись до графической составляющей игры, я просто переполнился эмоциями. И дело вовсе не в количестве треугольников в кадре, которым нас по самое «не хочу» пичкают игроделы. Миллионы пестрых и разнообразных картинок как никогда впечатляют своей детализацией и позволяют в полной мере погрузиться в неповторимую атмосферу игры. Разлитая на полу вода, дым из окурков в пепельнице, граффити на стенах, падающие с деревьев листья, мертвые крысы в клет-



ках, мухи, кружащиеся над протухшим мясом — что еще, спрашивается, нужно для полного счастья? Вся экипировка, которую вы выбирали до начала игры, отображается на ваших подопечных, и если кто-то из них выкинул гранату, она не останется у него на поясе, как это было в подобных играх. Что и говорить, стоит отдать должное разработчикам за такое внимание к деталям.

Физический движок Havok уже не нуждается в представлении. Многие из вас о нём слышали и даже «пробовали на вкус». Пули летят, ящики падают, бутылки разбиваются, тела убитых врагов эффектно сползают по стенам, не проваливаясь в них. Чего стоит только одно зрелище, которое откроется вашему взору после выстрела в бутылку с «колой» из дробовика! No comments, это надо видеть!

Со звуком тоже никаких проблем. Выстрелы из разных типов оружия, вода, капающая с крыши в кастрюлю, нелепые комментарии задержанных

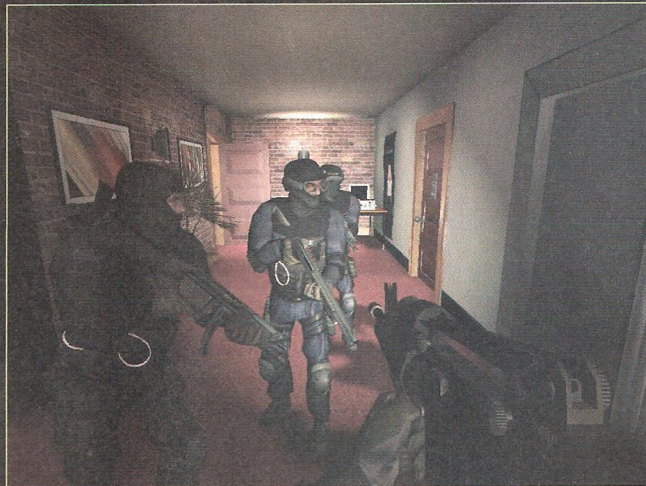
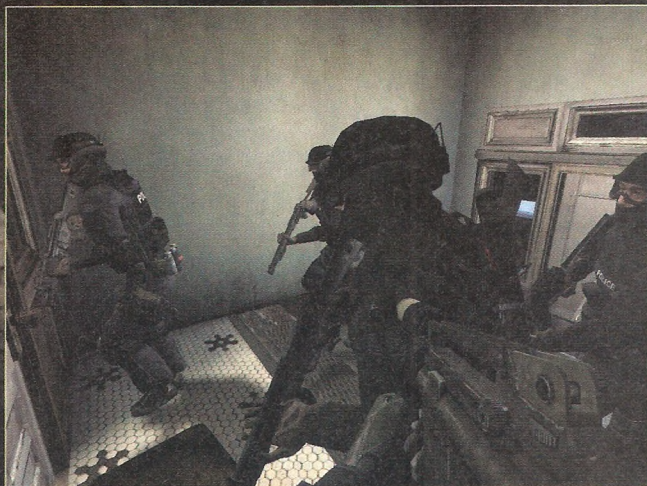
преступников, вопли заложников и динамическая звуковая дорожка оставляют только положительные впечатления.

Кто придумал печаль?

Жизнь удалась! Геймерская община наконец-то получила столь долгожданный тактический шутер, которого нам так не хватало. Оказывается, даже люди, из-за морей привозящие своих детей в наши края, дабы показать, как они будут жить, если и дальше не будут учиться, могут красиво преподнести «хорошо забытое старое». Ну что ж, думаю, на сегодня хватит. Многие уже было сказано, еще больше я упустил, но такая она, эта се ля ви...

P.S. Ретроспективный взгляд на пройденную игру заставляет снова и снова, вооружившись своим двухкнопочным другом, сеять мир и правопорядок во имя улучшения своих результатов...

Виталий «Blind» Полищук





**ЯК ЗАМОВИТИ
ПОЛІФОНІЧНУ МЕЛОДІЮ:**

НАЙБІЛЬШ ГАРЯЧІ ХІТИ

SG127035 PA3OM HAC 5AFATO... F
SG127264 VANGUARDE
Gimme! Gimme! Gimme! F
SG127265 NIRVANA Smells Like Teen Spirit F
SG126883 RAMMSTEIN Amerika F
SG127269 METALLICA The Unforgiven F
SG126694 THE PRODIGY Girls F
SG126471 АВРАМ РУССО Ты одна F
SG127368 ВЕТИЦКАЯ Глаза цвета виски F
SG127367 ВАРУМ & СЛИВКИ Самая Лучшая F

МЕЛОДІЇ З КІНОФІЛЬМІВ

SG126513 12 Стульев F
SG126551 БРИЛЛАНТОВАЯ РУКА Помоги мне F
SG127242 БАНДИТСКИЙ ПЕТЕРБУРГ
Город которого нет F
SG126512 БЕЛОЕ СОЛНЦЕ ПУСТЫНИ F
SG126768 БРИГАДА Triplex F
SG126769 БУМЕР Мобильник F
SG127305 ДЕВЧАТА Стоят девочки F
SG127070 КАБЫ не было ЗИМЫ Простоквашино F
SG127306 УБОЙНАЯ СИЛА Прорвемся опера F
SG126770 НОЧНОЙ ДОЗОР F
SG127309 ПЕСНЯ ЧЕБУРАШКИ F
SG127303 ШРЕК 2 F
SG126813 СЕКс и ГОРОД F
SG5886 MISSION IMPOSSIBLE F
SG120657 TITANIC F
SG127243 ОТ ЗАКАТА ДО РАССВЕТА F
SG127244 СЛУЖЕБНЫЙ РОМАН
Моей душе покоя нет F
SG123554 PRETTY WOMAN F
SG120410 KILL BILL F
SG127245 KILL BILL 2 Twiisteel Nerve F
SG127246 СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ F
SG127247 MORTAL KOMBAT F
SG127304 ГАРДЕМАРИНЫ
Ланфрен-ланфра F
SG127248 ПРОФЕССИОНАЛ F
SG127249 ОБЛАКА БЕЛОГРИВЫЕ ЛОШАДКИ F

ІНОЗЕМНІ ХІТИ

SG87331 50 CENT In Da Club **F**
SG111694 50 CENT P.I.M.P. **F**
SG127262 ARASH Boro Boro **F**
SG68948 AVRIL LAVIGNE I'm With You **F**
SG112865 B. BENASSI Satisfaction **F**
SG126753 B. BENASSI Hit My Heart **F**
SG126571 BLACK EYED PEAS
Let's Get It Started **F**
SG126909 BLUE Curtain Falls **F**
SG127267 BOSSON Efaristo **F**
SG126804 B. SPEARS My Prerogative **F**
SG126546 BUSTA RHYMES
& MARIAH CAREY
I Know What You Want **F**
SG126373 DANZEL Pump It Up **F**
SG126884 DESPINA VANDI
Come Along Now **F**
SG47316 BOMFUNK MC'S Freestyler **F**
SG126920 EAGLES Hotel California **F**
SG126808 EMINEM Just Lose It **F**
SG127302 EMINEM & D12 My Band **F**
SG126760 GUNTER Ding Dong Song **F**
SG126922 K. MINOQUE I Believe In You **F**
SG115580 LIMP BIZKIT Behind Blue Eyes **F**
SG115587 LINKIN PARK Numb **F**
SG126898 O-ZONE De ce plang chitarele **F**
SG126554 O-ZONE Dragostea Din Tei **F**
SG127266 O-ZONE Nu mai tu **F**
SG127268 RAMMSTEIN Du Hast **F**
SG126569 RAMMSTEIN Mutter **F**
SG126586 ROYAL GIGOLOS

ХІТИ РОСІЙСЬКОЇ ЕСТРАДИ

SG127437 АЛИСА Трасса Е 95 **F**
SG126784 А. СТОЦКАЯ Вены-реки **F**
SG126894 ВАЛЕРИЯ & СТАС ПЬЕХА
Ты Грустишь **F**
SG127365 ВАРУМА&ГУТИН
Если ты меня простишь **F**
SG126413 ВЕЛТИЦКАЯ Изучай Меня **F**
SG126555 В. ВУТУСОВ Девушка по городу
SG126773 ГЛЮКОЗА ой, ой **F**
SG126926 ДИМА БИЛАН На берегу неба **F**
SG126886 ЗАЦЕПИН и КАДЫШЕВА
Широка Река **F**
SG126553 ИРИНА ДУБЦОВА о Нем **F**
SG126469 КОРНИ С Днем Рождения, Вика
SG126475 К. ОРВАКОВИТЕ Губки Бантиком
SG126908 ЛЮБЕ&С. БЕЗРУКОВ Березы **F**
SG127256 ЛЕНИНГРАД Мамба **F**
SG127308 М. БОЯРСКИЙ

ЦІКАВІ ТА ЗНАЙОМІ ЗВУКИ

SG107162 ФЕН ШУЙ F
SG107164 СПІВ'ІТАХІВ F
SG107165 МЕКСИКАНСЬКА ХВИЛЯ F
SG107167 ПОСТРИЛ F
SG107168 ЦЕРКОВНІ ДЗВОНИ F
SG107170 ТУПІЛ КОПИТ F
SG107173 БАРАБАН F
SG126440 СІРЕНА F

СХІДНІ МОТИВИ

SG126787	СХІДНА МЕЛОДІЯ 1	F
SG126788	СХІДНА МЕЛОДІЯ 2	F
SG126789	СХІДНА МЕЛОДІЯ 3	F
SG126790	СХІДНА МЕЛОДІЯ 4	F
SG126791	СХІДНА МЕЛОДІЯ 5	F
SG126792	ТАМ - ТАМ 1	F
SG126793	ТАМ - ТАМ 2	F
SG126794	ТАМ - ТАМ 3	F
SG126795	ТАНЕЦЬ ЖИВОТА	F
SG126796	ТУРЕЦЬКИЙ ФOLKLOP	F

ФОЛЬКЛОР

SG126738	7-40 F
SG126737	БОЖЕ ЦАРЯ ХРАНИ! F
SG126740	В МИРЕ ЖИВОТНЫХ F
SG126747	ЛЕЗГИНКА F
SG126739	МУРКА F
SG126744	ПОСТОЙ ПАРОВОЗ F
SG126741	ТИ Ж МЕНЕ ПІДМАНУЛА

ЖИВІ ЗВУКИ



SG127243RN	СКАЖЕНИЙ СОБАКА
SG127344RN	ФОРМУЛА 1
SG126913RN	ПЛАН НОВОРОДЖЕНОГО
SG126914RN	СЕРЦЕБИТТЯ
SG126916RN	ХОДЬБА ПО СНИГУ
SG126917RN	ШПИГНЯ СОДОВОЇ
SG126918RN	ВІДУВТЯ ПОТЯГУ
SG126919RN	ВІТТЯ ВОВКА
SG127286RN	НАДОКУЛИВА МУХА
SG127288RN	ОКЕАНСЬКЕ УЗБЕРЕЖЖЯ
SG127287RN	ПОНЕРСЬКИЙ БУДІВЛИНИК
SG127289RN	ПОШУК РАДІОХВИЛІ

НАЙКРАЩІ УКРАЇНСЬКІ ХІТИ

SG126727	АЛИБИ С чистого листа F
SG126734	ВЕРКА СЕРДЮЧКА
SG126893	Даже если за тридцать... F ВИА ГРА Мир О Котором Я Не Знала До Тебя F
SG126887	ВЕРКА СЕРДЮЧКА Тук, тук F
SG126495	Е. ВЛАСОВА О тебе F
SG126492	ІРИНА БІЛИК Помини F
SG126510	ОКЕАН ЕЛЬЗИ Я їду Додому F
SG126491	ОКЕАН ЕЛЬЗИ Дівчу F
SG126496	РУСЛАНА Знаю я F
SG126498	СКРЯБІН І БІЛИК Мовчати F

ШАНСОН

SG127257 А. РОЗЕНБАУМ Заходите на огонек **F**
SG127258 ЛЕСОПОВАЛ Я куплю тебе дом **F**
SG127259 ШУФУТИНСКИЙ Третье сентября **F**
SG127260 ШУФУТИНСКИЙ Старое кафе **F**
SG126777 ШУФУТИНСКИЙ Наколочка **F**
SG126783 М. КРУГ Золотые Купола **F**
SG127261 М. КРУГ Владимирский централ **F**

СЮРПРИЗ ДЛЯ ТЕБЕ - HOT GIRLS



КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ



ГРАФІЧНІ ПОВІДОМЛЕННЯ



АНІМАЦІЯ

**ЗАВАНТАЖИТИ**

Відправте код обраного лого/мелодії на номер 108700. Поліфонічна мелодія, кольорові заставки та анімаційні повідомлення завантажуються через WAP (для замовлення поліфонічних мелодій повинні бути активовані та настроєні послуги WAP). Для абонентів Київстар – 466 0 466, для абонентів UMC – 240 0000
У випадку помилкового замовлення послуги вважається наданою.

ПОСЛУГИ ЛОГІЗМО ПІДТРИМУЮТЬ ТАКІ МОДЕЛІ ТЕЛЕФОНІВ

ЧОРНО-БІЛІ ЛОГОТИПИ, МОНОФОНІЧНІ МЕЛОДИ ТА ГРАФІЧНІ ПОВІДОМЛЕННЯ сумісі зі всіма моделями **NOKIA**, крім 3110, 8110, 5110. **SAMSUNG**: D410, D500, C100, C200. **Sony-ERICsson**: M500, M700, Z200, Z600, FLX 2500; КОЛІРОВІРІ ЗАСТАВКИ, АНІМАЦІЯ сумісі з моделями **NOKIA**: всі моделі з кольоровим дисплеєм. **MOTOROLA**: C350, C450, C550, T700, V150, V300, V500, V600. **SAMSUNG**: C100, C110, C200, C210, D400, D500, D600, D700, E700, E710, E750, E760, E770, E780, E790, E800, E810, E820, E830, E850, E860, E870, E880, E890, E900, E910, E920, E930, E950, E960, E970, E980, E990, E995, M500, M550, M560, M570, M580, M590, M600, M610, M620, M630, M640, M650, M660, M670, M680, M690, M700, M710, M720, M730, M740, M750, M760, M770, M780, M790, M800, M810, M820, M830, M840, M850, M860, M870, M880, M890, M900, M910, M920, M930, M940, M950, M960, M970, M980, M990, M995, N500, N510, N520, N530, N540, N550, N560, N570, N580, N590, N600, N610, N620, N630, N640, N650, N660, N670, N680, N690, N700, N710, N720, N730, N740, N750, N760, N770, N780, N790, N800, N810, N820, N830, N840, N850, N860, N870, N880, N890, N900, N910, N920, N930, N940, N950, N960, N970, N980, N990, N995, P500, P510, P520, P530, P540, P550, P560, P570, P580, P590, P600, P610, P620, P630, P640, P650, P660, P670, P680, P690, P700, P710, P720, P730, P740, P750, P760, P770, P780, P790, P800, P810, P820, P830, P840, P850, P860, P870, P880, P890, P900, P910, P920, P930, P940, P950, P960, P970, P980, P990, P995, R500, R510, R520, R530, R540, R550, R560, R570, R580, R590, R600, R610, R620, R630, R640, R650, R660, R670, R680, R690, R700, R710, R720, R730, R740, R750, R760, R770, R780, R790, R800, R810, R820, R830, R840, R850, R860, R870, R880, R890, R900, R910, R920, R930, R940, R950, R960, R970, R980, R990, R995, S500, S510, S520, S530, S540, S550, S560, S570, S580, S590, S600, S610, S620, S630, S640, S650, S660, S670, S680, S690, S700, S710, S720, S730, S740, S750, S760, S770, S780, S790, S800, S810, S820, S830, S840, S850, S860, S870, S880, S890, S900, S910, S920, S930, S940, S950, S960, S970, S980, S990, S995, T500, T510, T520, T530, T540, T550, T560, T570, T580, T590, T600, T610, T620, T630, T640, T650, T660, T670, T680, T690, T700, T710, T720, T730, T740, T750, T760, T770, T780, T790, T800, T810, T820, T830, T840, T850, T860, T870, T880, T890, T900, T910, T920, T930, T940, T950, T960, T970, T980, T990, T995, U500, U510, U520, U530, U540, U550, U560, U570, U580, U590, U600, U610, U620, U630, U640, U650, U660, U670, U680, U690, U700, U710, U720, U730, U740, U750, U760, U770, U780, U790, U800, U810, U820, U830, U840, U850, U860, U870, U880, U890, U900, U910, U920, U930, U940, U950, U960, U970, U980, U990, U995, V500, V510, V520, V530, V540, V550, V560, V570, V580, V590, V600, V610, V620, V630, V640, V650, V660, V670, V680, V690, V700, V710, V720, V730, V740, V750, V760, V770, V780, V790, V800, V810, V820, V830, V840, V850, V860, V870, V880, V890, V900, V910, V920, V930, V940, V950, V960, V970, V980, V990, V995, W500, W510, W520, W530, W540, W550, W560, W570, W580, W590, W600, W610, W620, W630, W640, W650, W660, W670, W680, W690, W700, W710, W720, W730, W740, W750, W760, W770, W780, W790, W800, W810, W820, W830, W840, W850, W860, W870, W880, W890, W900, W910, W920, W930, W940, W950, W960, W970, W980, W990, W995, X500, X510, X520, X530, X540, X550, X560, X570, X580, X590, X600, X610, X620, X630, X640, X650, X660, X670, X680, X690, X700, X710, X720, X730, X740, X750, X760, X770, X780, X790, X800, X810, X820, X830, X840, X850, X860, X870, X880, X890, X900, X910, X920, X930, X940, X950, X960, X970, X980, X990, X995, Y500, Y510, Y520, Y530, Y540, Y550, Y560, Y570, Y580, Y590, Y600, Y610, Y620, Y630, Y640, Y650, Y660, Y670, Y680, Y690, Y700, Y710, Y720, Y730, Y740, Y750, Y760, Y770, Y780, Y790, Y800, Y810, Y820, Y830, Y840, Y850, Y860, Y870, Y880, Y890, Y900, Y910, Y920, Y930, Y940, Y950, Y960, Y970, Y980, Y990, Y995, Z500, Z510, Z520, Z530, Z540, Z550, Z560, Z570, Z580, Z590, Z600, Z610, Z620, Z630, Z640, Z650, Z660, Z670, Z680, Z690, Z700, Z710, Z720, Z730, Z740, Z750, Z760, Z770, Z780, Z790, Z800, Z810, Z820, Z830, Z840, Z850, Z860, Z870, Z880, Z890, Z900, Z910, Z920, Z930, Z940, Z950, Z960, Z970, Z980, Z990, Z995. * не підтримує анімацію



 Контент-провайдер
 ТОВ ЕСПАРТ
 м. Київ, вул. Сагайдачного, 73

Відправте SMS-повідомлення з кодом
обраного контенту на номер 108700.
Доцкайтеся отримання замовлення,
що буде доставлено на Ваш телефон
через деякий час. Ціна – 8,60 грн. з
ПДВ за 1 SMS-повідомлення.

З будь-яких питань, звертайтеся за телефоном служби підтримки (044) 23 203 23 (з 9-00 до 18-00 пн-пт).

Название: **Still Life**

Жанр: Adventure

Разработчик: Microids

Издатель: The Adventure Company

Системные требования: Pentium 4 1.2 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Официальный сайт: www.stilllife-game.com

Оценка:

8

Графика:

9

Геймплей:

8

Управление:

8

Звук:

10

STILL WATERS RUN DEEP,

still life
CINEMATIC SNEAKING

или В тихом омуте Ганнибал водится

Такая уж она, наша человеческая сущность: нам всегда хочется узнать, что в голове у того или иного обитателя земного шара. А если речь заходит о серийных убийцах, то одной губозакаточной машинкой тут не обойтись. Ведь пользоваться методами Ганнибала Лектора хочет и может далеко не каждый человек, да и тяжело это, по вкусу мозга убийцы понять психологию последователей Джека Потрошителя. Вот и приходится довольствоваться всякого рода макулатурой и изображениями на экранах телевизоров и мониторов, чем, собственно, мы сейчас и займемся...

«От мамонтов до серийных убийц — один шаг», — в кото-

рый раз нам пытается доказать студия **Microids**. Но, как оказывается, сделать этот шаг тяжело, вот и шагают игроделы туда-сюда, раздвигая нам такие разные на первый взгляд проекты, как «Некролог» (в мире более известен как **Post Mortem**) и две чести пресловутой «Сибири». Что же получается? Мамонтов больше, чем расчлененных трупов! Никакого баланса! Вот и решили **Microids** сотворить **Still Life**, чтобы «уравновесить» трупов с мамонтами.

Измученные негодованием поклонники квестов и приключенческих игр боготворили игру еще задолго до ее выхода, откидывая всякие проблемки здоровой мысли, мол, карета после релиза может оказаться

обыкновенной тыквой. Они были уверены в том, что все будут жить долго и счастливо и умрут в один день. Так оно и должно было быть, но, увы, это не сказка, а я — не Шарль Перро. Вот только забегать наперед тоже не следует.

Всё началось не со зла...

Всё началось с великолепной прорисованной картинкой со снегом, со света автомобильных фар и с хороших форм девушки, стоявшей возле своего «бульдозера». Кто она, эта загадочная личность в мини-юбке, кожаном плаще и туфлях на каблуках? Певица в ночном клубе, танцовщица, девушка легкого поведения?.. Да кто угодно, но только не

специальный агент, работающий в убийном отделе чикагской полиции. Нет, лично я не пробовал бегать за преступниками в мини-юбке и на каблуках, но сердце чувствует, что здесь что-то неладно. Хотя и тягаться моему сердцу с женской логикой — нонсенс. В общем, как бы там ни было, но девушка возле «бульдозера» в конечном счете оказалась агентом FBI, расследующим серию зверских убийств.

Игра начинается с момента, когда Виктория (так зовут девушку) прибывает на место убийства пятой жертвы маньяка. В процессе расследования она находит дневник своего дедушки (Гаса Макферсона, знакомого нам еще с **Post Mortem**) и наталкивается на запи-





си, как две капли пива из одной бутылки, похожие на ее теперешнее дело.

На протяжении семи глав вам придется по очереди вести расследование в двух временных промежутках, переключаясь между Викторией и Гасом Макферсонами. А это вам, простите за выражение, не мамонтов искать.

Натюрморт

Управление в игре простое до «не могу» и осуществляется либо исключительно мышкой,



либо клавиатурой. Легкое нажатие на кнопку прокрутки на мышке вызывает меню, в котором вы можете поближе ознакомиться с инвентарем, прочесть документы, имеющие отношение к расследованию, личные записи главных героев и диалоги между персонажами. Вот, собственно, и всё, что можно сказать об управлении.

Сам игровой процесс, честно говоря, разочаровал меня уже с порога. Мечты о вариантах ответов в беседах с NPC растаяли с первых минут игры. Вместо сюжетных диалогов с выбором ответа нам дали что-то а-ля прошлогоний Jack

the Ripper с его одноклеточными диалогами и линейным сюжетом. Есть лишь возможность выбора между разговором, прямо относящимся к нашему делу, и разного рода сплетнями. Не обошлось в очередном творении Microids и без раздражительно-го пиксель-хантинга, значительно понижающего интерес к игре.



Что же касается загадок, то в игре их достаточно, вот только ничего качественно нового нам увидеть не судилось. Большинство из них решаются элементарным перебором, а без некоторых можно было бы обойтись – в итоге любители «ломок головных» опять со-сут лапу. Единственный квест, который мне понравился, – взлом замка с помощью двух отмычек (такое себе краткое пособие юным «до-

мушникам») – и то реализован не лучшим образом.

The still of night

Ощущение твердой почвы действительности, присущее всему человечеству, – ни что иное, как барьер между реальностью и иллюзией, не дающий окончательно проникнуться книгой, кинолентой или даже виртуальной игрой.

жок игры Still Life, позаимствованный у Syberia. Тяжело не влюбиться с первого взгляда в фотореалистичные текстуры, кровавые художества, световые эффекты и прочие прелести, поддерживаемые движком. Но стоит рассмотреть персонажей и их анимацию (например то, как персонажи говорят) – пиши пропало, «прошла любовь, завяли помидоры».

Вот звук в игре довольно-таки силен. Музыка оставляет приятные ощущения: сердце



в пятки не уходит, но до голени доберется спокойно.

Теперь, собственно, всё стало на свои места. Золотая карета превратилась если не в тыкву, то как минимум в горбатый запорожец. Почитатели жанра получили очередной середнячек с недоработанной сюжетной линией, заезженными квестами и весьма сноской графикой. А вера в сказки и надежда на лучшее пускай навеки остаётся с вами, ведь в каждом сердце должно остаться место для маленького чуда!

Навеки ваш,
Виталий «Blind» Полищук





Amazing Gaming

Новое имя в украинском киберспорте

Amazing Gaming – enix&weiss

Началась эта история прошлой осенью. Вокруг первого профессионального украинского клана по Counter-Strike, очень неплохо показавшего себя на украинских и международных чеппах, GSC.Pro-Team, начали ходить слухи, что в таком составе жить ему осталось недолго. А уж после того, как в сентябре ребята слетали на финал чемпионата WCG 2004, стало известно, что в его составе произошли изменения. Какие – пока было неясно: не то два игрока ушли из GSC в DIOsoft, не то два игрока DIOsoft попали в GSC, а двое из GSC ушли в запас, или, быть может, их вообще выгнали из команды. Ситуация была непонятной до тех пор, пока на сайте команды не было официально объявлено, что, действительно, enix и weiss – старожилы GSC – покинули команду, а им на смену пришли Strike и Starix, игравшие до того за сборную команду под названием Pure Energy.

Смутные времена Amazing Gaming – Strike&Starix

После поездки на WCG Grand Final два выбывших из GSC игрока, weiss и enix, прак-

тически выпали из поля зрения любителей киберспорта. Enix позже заявлял, что он просто обломался играть: по его мнению, перспектив у команды GSC нет, стремиться после победы в WCG 2004 UA некуда... Может, негатива добавила еще и осень, известная как пора суицидов и прочих радостей жизни. Так что почти три месяца enix не играл в Counter-Strike. Weiss в свою очередь играл только для удовольствия от случая к случаю, пока не попал в DIOsoft, но это было позже...

Тем временем GSC сформировала новый состав: Strike, Starix, uxo, bobo и ZeroGravity. Starix уже играл в титулованных командах – например, на его счету участие в TreezZ, да и Strike пришел не откуда-нибудь, он ветеран команд Stancia.net и DD. Команда обещала новым игрокам, что они будут участвовать во всех чемпионатах Европы, скилл их будет расти, а соперники будут разные и сильные. Однако всё сложилось не совсем так...

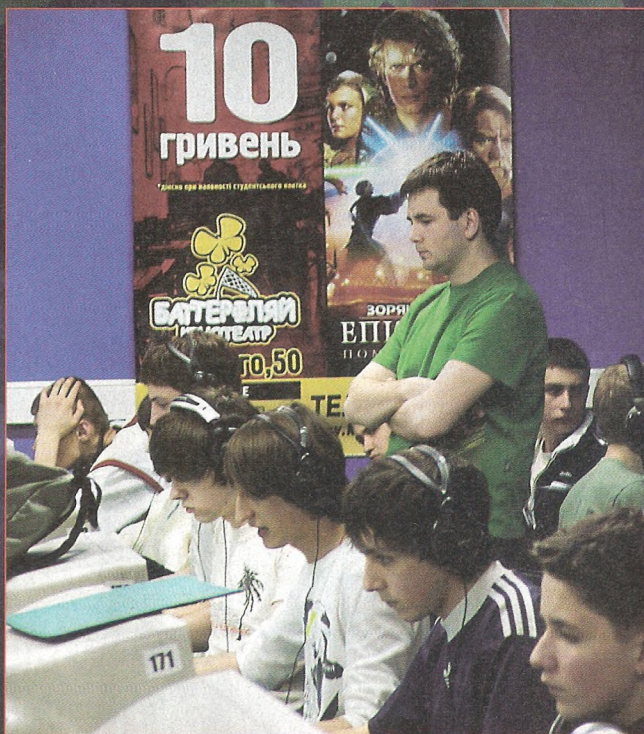
Прошел октябрь, наступил ноябрь, и команда приняла участие в ASUS Cup Autumn. Это были украинские отборочные игры, победители которых ехали в Москву на финал. По словам соперников команды, GSC играла сильно, тем не

менее они вылетели в малом финале лузеров, проиграв команде engage.

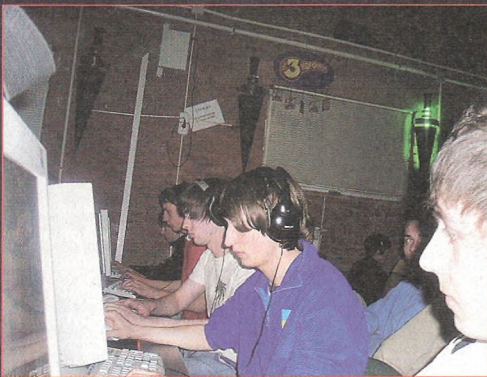
Конец первого проклана

После ASUS Cup снова пошли слухи. На этот раз о том, что команды GSC больше не будет. Версий причин этого – поражения команды, финансо-

вое состояние компании GSC или что-то еще – было много. Дыма без огня не бывает, и уже в начале декабря стало ясно, что поддержки от компании GSC у команды больше не будет. Нет поддержки – нет тэга, нет команды. Кроме того, GSC к тому времени практически перестала тренироваться, участвовать в ивентах, кото-



ASUS CUP суперфинал (Samsung C-Club)



Львов C-Club Open Cup – игры



Львов C-Club Open Cup – награждение

рые проходили с завидной периодичностью; команда даже заявок на участие в чемпах не давала. Strike и Starix первыми решили уйти из GSC.ProTeam, с которой их связывала не такая уж длинная история. Это было в январе этого года.

Еще до того, как Strike и Starix покинули GSC, они успели сыграть на турнире DTS Cup в Днепропетровске в команде с будущими коллегами. Вместе с ними в команде играл wizard и weiss. Но собрали игроков не они, а B1ad3...

Amazing Gaming – B1ad3

Будущий тим-лидер команды Amazing Gaming – B1ad3 ушел на «вольные хлеба» из клана DIOsoft. На его место взяли weiss'a, всегда игравшего стабильно. Свою роль он сыграл и в этой команде – с участием weiss'a DIOsoft заняла в осеннем ASUS Cup 5-6 место. Но ни B1ad3, ни weiss не видели себя в будущем в DIOsoft – оба хотели что-то кардинально менять и сделать «команду своей мечты». Хорошо, что в чем-то их желания совпадали.

Так и было положено начало команде Amazing Gaming. Slon, который играл в DIOsoft, присоединился к еще безымянной команде в пробном составе. Практически Slon только промелькнул в истории Amazing Gaming и сменил эту команду на именитых TreeZZ (тогда они уже назывались engage), а со временем ушел в GSC, к тому времени уже ставшую eXplosive – после окончания спонсорства со стороны компании GSC тэг сменился, действительно, довольно быстро. В engage Slon ушел, не дождавшись форми-

рования состава Amazing Gaming...

Первый турнир

На DTS ребята поехали командой с теми людьми, которых планировали взять в команду – это был практически нынешний состав команды, только вместо enix'a играл wizard. На тот момент уже сформировалось новое название: NT или Network Technologies. Ребята надеялись, что компания с таким названием будет оказывать им финансовую поддержку – такие были разговоры с человеком, прозвизавшемся поговорить с руководством этой фирмы. Подтверждения того, что компания действительно хочет стать их спонсором, у них не было, но за неимением лучшего названия играли с этим – какая разница, в принципе, NT или что-то еще? Главное – игра! История умалчивает о том, знала ли компания NT, что им «составляли» команду по CS, но для нас это не важно ☺.

После того, как на DTS новая команда заняла 3-е место – причем в несыгранном, свежем составе! – стало ясно, что этот клан имеет право на существование. И enix, отошедший

от дел, решил вернуться в киберспорт, но в новом качестве: он предложил тренировать команду. Чистым тренером он был недолго: с самого начала не задалась отношения и игра с wizard'ом – он не приходил на тренировки, а ребят это не устраивало. Не вычеркивая его кандидатуру из списка, wizard'a просто убрали в запасной состав. И, чтобы не разбавлять мощный состав случайными людьми, enix решил стать играющим тренером. Так был сформирован настоящий состав Amazing Gaming. Это было в феврале 2005 года.

C-Club

Несколько позже в клубе «Назгул» сети C-Club проходил турнир на звание команды клуба. Ребята его легко выиграли, получив, таким образом, тэг c-club себе в название и скидку и «шару» в клубе.

Первым чемпом, в котором они участвовали в таком составе, но всё еще с названием NT, был ASUS Cup Winter 2005, он проходил во второй половине февраля. Здесь NT числились как «лучшая киевская команда». Против харьковчан pro100 в сыгранном составе

(им тогда исполнился год) было играть сложновато, и хотя в первый день NT выиграли у pro100, на второй день в суперфинале киевляне уступили фаворитам турнира, легко заняв, тем не менее, 2-е место и получив путевку на финал в Москву. В Москве команда заняла 4-е место, выиграв у бывшей легенды – команды M19 из Питера, завоевавших пару лет назад Кубок мира на WCG.

После этого была Лига по CS в Киеве, там они заняли свое первое в истории 1-е место, а вторыми стали engage. После окончания Лиги команда была переведена в центральный клуб сети C-Club в центре Киева – в клубе «Назгул» ребята не было равных соперников, с которыми можно было бы оттачивать свое мастерство. Руководство клуба охотно пошло навстречу команде (да и первое место в Киевской Лиге Киберспорта кое о чем говорит!), и вот NT обосновалась в одном из лучших клубов страны.

Рождение Amazing Gaming

Примерно в это же время наступил момент, когда стало ясно, что поддержки от предполагаемого спонсора не будет. Поэтому было решено, наконец, взять новое название, подходящее по сути и соответствующее стилю игры команды. Не долго думая, но долго совещаясь, было выбрано словосочетание «Amazing Gaming» – это название понравилось всем. Были и другие варианты названия, но A-gaming выбрали именно как наиболее точно отражающее стремление ребят быть лучшими.



Львов, с кубком на вокзале



subw00fer, интервью для телеканала «ТЕТ»



Voodoo Cup (Минск, Беларусь) – enix



Voodoo Cup (Минск, Беларусь) – weiss

С новым ярким названием нужны были и новые победы. Первым для покорения был выбран Voodoo Cup в Минске. Правда, с этим чемпионом не всё сложилось гладко: приехав на него и пройдя по сетке double elimination до финала, ребята проиграли одну игру, после чего должны были дальше играть в лузерах. Игру нужно было ждать, но времени до отхода поезда в Киев уже не оставалось, и команда покинула чемпионат, получив по техническому поражению в финале лузеров 3-е место.

Незадолго до этого турнира A-Gaming задумались над тем, как организовать игровой процесс с наибольшей эффективностью. А для этого, как известно, нужен менеджер. Заняться этими вопросами ребята предложили Suby (он же Subw00fer) – он взял на себя сбор средств на поездку, организацию проживания и питания, а также прочие организационные вопросы. Раскруткой команды занялась MIU – девушка, которую все знают как участницу команды CYBERcats и просто душу любой компании. Помощь команде оказы-

вали и другие любители киберспорта, верящие в то, что A-gaming сможет добиться высоких результатов.

Обрастая все новыми соперниками, фанатами и поклонниками, A-Gaming поехали во Львов на C-Club Spring Cup 2005. На этом турнире они порвали буквально всех, спокойно забрав себе главный приз. А первым серьезным испытанием для новоизбранного клана стал другой турнир.

ASUS Spring 2005, май Первый триумф, первый провал

До ASUS Spring 2005 у команды как на чмпах, так и по жизни была довольно длинная череда побед – игра стала стабильной, появилась сыгранность. Amazing Gaming серьезно настроились на игру, много тренировались и... были уверены, что в финале снова встретятся с pro100. Но pro100 попали под горячую руку команды DD, а позже потерпели поражение от Mave-rick – и играть стало легче, по крайней мере морально. В суперфинале встретились Ama-

zing Gaming и eXplosive. Наблюдать противостояние команд, состоящих из людей, когда-то игравших вместе, а теперь находящихся в разных командах, было крайне интересно. В суперфинале все прошло довольно гладко. Сильный бой приняли Amazing Gaming на dust, которую в конце концов сдали. Но одна карта не решает судьбы поединка, и, победив в суперфинале, Amazing Gaming заняли первое место в Украине. Это был первый триумф команды.

На финал в Москву команда приехала с уверенным настроем. Уверенность давал хотя бы тот факт, что парни легко обошли pro100, выигравших на этом же турнире зимой. При этом A-Gaming довольно легко выиграла у всех украинцев, которые собрались на ASUS в Киеве. Так что они приехали побеждать. А уж сомнений, в выходе из группового турнира в double elimination, не было вообще.

Первый день прошел непринужденно – победы, победы, победы... Но это был день, когда в Киеве проходил конкурс «Евровидение». После совместного просмотра фина-

ла конкурса вместе с питерской командой Mega ребята легли спать в 4 часа утра и, естественно, не выспались.

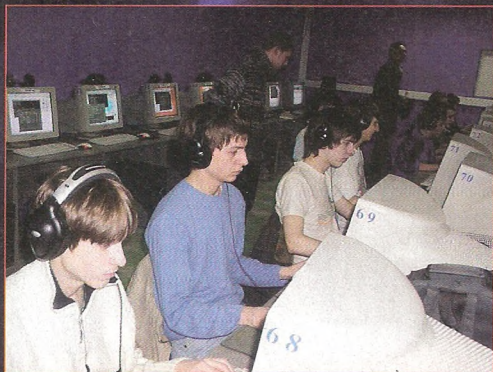
Из трех команд, которые были в одной группе с A-Gaming, не пришла на турнир команда Red Devils. Именно с ними они должны были играть первую игру. В то же время две оставшиеся команды играли друг с другом. Это были белорусские кланы Katana и Tarantul, хорошо знакомые по минскому турниру – там A-Gaming выиграли у обеих команд, особо не напрягаясь. Перед игрой с A-Gaming обе белорусские команды нервничали и играли друг с другом в полную силу. Проиграв соотечественникам, разыгравшаяся Katana села за игру и со счетом 16:6 выиграла у A-Gaming! Во второй партии – уже с победителями пары, с командой Tarantul – A-Gaming играли совсем без настроения, ведь выигрывать нужно было с большим счетом – в финал выходила команда, выигравшая с наибольшим разрывом по фрагам... За четыре раунда до окончания матча мораль упала до такого уровня, что Starix написал «gg», поздравив белорусов с победой.

Безбашенная «Кибервесна»

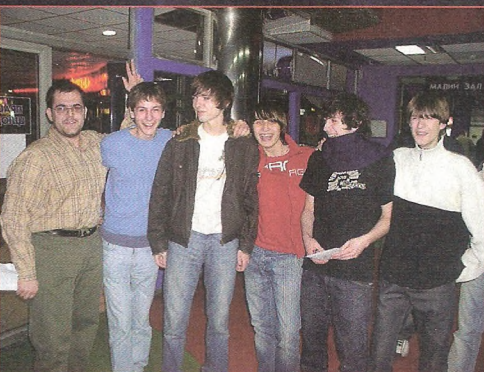
Следующим международным турниром стала «Кибервесна» в Москве, проходившая 3–4 июня. Решение участвовать было принято ребятами сходу, без согласования с менеджерами, и накануне турнира A-Gaming собрали чемоданы и просто поехали в Москву. Стоит заметить, что денег у ребят было только на дорогу туда, проживание и регистрацию. Средства на дорогу назад они планировали выиграть на турнире. Что и говорить, просто безбашенная команда!

[Именно в этом месте Amazing Gaming попросили вставить фразу: «Извини, Salvador Limones! Мы хотели как лучше!»]

На турнире первым серьезным сражением была игра с force за выход в 1/4 финала. На карте de_nuke в первом же «пистолетном» раунде force закидывают баговую флешку в текстуру – в щель под ящиком. За это по правилам тур-



Киевская киберспортивная лига – игры (Samsung C-Club)



Киевская киберспортивная лига – награждение (Samsung C-Club)

нира судьи должны были сразу же присудить поражение force за сторону, но наши скромные геймеры не стали кричать, останавливать игру, а культурно написали «bugflash». В седьмом раунде force снова кинули

такую же флешку – за это согласно регламенту турнира, команда должна была быть дисквалифицирована с турнира, но ребята снова не останавливали игру... Что это было? Недостаток опыта участия

в чемпах? Вроде бы нет. Может, неуверенность в себе или наоборот, крайняя уверенность в справедливости судейства? Непонятно. Но главное то, что когда они подошли после игры сказать о нарушении судье, тот заявил, что демка игры, дескать, не писалась, и проверить баговую флешку уже нельзя... И это несмотря на то что игра шла как центральная на тот момент – на сцене. После этого инцидента A-Gaming пришлось собраться

с силами и продолжить соревнования.

В лузерах им попалась карта из числа играемых на CPL – карта cpl_strike.

В Украине эту карту никто не играет, а в Москве она достаточно популярна. Естественно, что московские atomic выиграли. Конечно, были разные факторы:

например, посреди игры слетела сеть, и был заменен системный блок у B1ad3; но сами A-gaming считают всё это, по сути, отмазками и признают свои ошибки в подготовке и играх на турнире.

Тем не менее даже после неудачи в Москве Amazing Gaming считают, что поездка была оправдана: главная задача для них на сегодня – победа в WCG 2005 в Украине, а опыта в честном и нечест-



Турнир «Кибервесна», ребята в ожидании игр наблюдают за соперниками

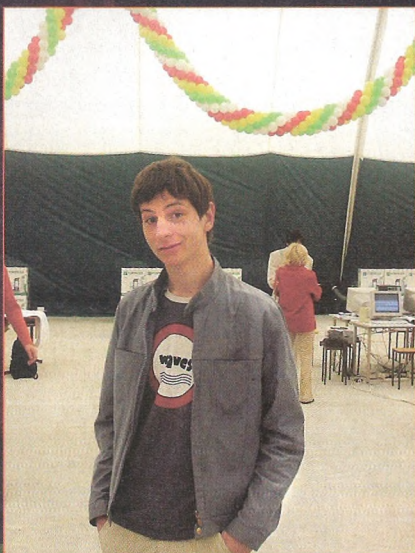
ном поведении на «Кибервесне» они набрались. Так что впереди у самого обезбашенного украинского клана – WCG 2005 UA.

«Шпиль!»

Фотографии с сайтов
www.gameinside.com
www.cyberfight.ru
www.frag.su

Сайт команды
www.amazing-gaming.com

Сегодняшний Amazing Gaming



Турнир «Кибервесна» – enix



Терещенко <strike> Юрий

Ишук <starix> Сергей

Городенский <B1ad3> Андрей

Поплавский <weiss> Николай

Литвиненко <enix> Сергей

Хит-парад клубных игр июля

Как мы и предсказывали в предыдущем номере «Шпили!», летние каникулы совершили определённый переворот в мире доселе спокойно почивавших на лаврах хитовых игрушек. Не-е-ет, все знакомые лица остались там же, но вот их порядок... Казавшийся абсолютно непобедимым Counter-Strike всё-таки сдал свою позицию в пользу прелестных эльфийских девушек из Lineage II. Красота мира, в котором ты действительно живёшь, а не отыгрываешь смертельные раунды, завоевала сердца наших геймеров буквально сразу после выхода игры. Тогда на LA стали переходить многие – и геймеры, и прогеймеры,

и те, кто даже слов таких страшных не знает, но поиграть на компьютере не преминёт. И лишь сейчас, с приходом лета, у всех этих фанатов MMORPG появилось время на то, чтобы полностью окунуться в водоворот событий Линейки. Как видим, Counter-Strike буквально был скинут на второе место рейтинга. Le Roi est mort, vive le Roi! (Король умер, да здравствует Король!)

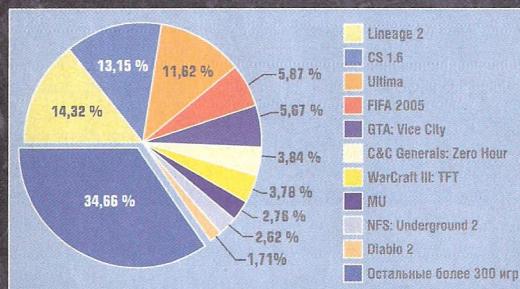
В стане других онлайн-ролевиков пока всё тихо – ни Мю, ни Ультима не сдали свои проценты популярности, но и не продвинулись особо вперёд. Из будущих претендентов на тройку лучших следует отметить World of Warcraft. Он стремительно на-

бирает очки и за последний месяц вырос более чем в 25 раз (!) – с 0,03 до 0,80 %. Его пока не видно в рейтинге, но если его популярность будет продолжать расти такими же темпами, то уже в следующем нашем отчёте мы сможем лицезреть WoW в топовой десятке. А все предпосылки к такой ситуации имеются – сейчас многие из наших знакомых шпилевцев начинают играть в эту MMORPG, полностью забыв свои старые предпочтения.

По поводу остальных наиболее популярных украинских клубных игрушек – тут ничего особо не ме-

няется. Как в анекдоте про советский театр эпохи дефицита: «Акт второй. Те же, там же, в том же». GTA, War3, NFS и т.д. Даже новый (относительно майской статистики) посетитель с именем «Diablo 2» на самом деле является хорошо забытым старым гостем – месяца два назад мы уже видели его на десятом месте рейтинга.

Что же касается будущего – мы не берёмся его предсказывать. Разве что очень вероятной нам кажется замена GTA: Vice City на GTA: San Andreas, который наконец добрался и к владельцам PC. Впрочем, не будем загадывать. Поживём-увидим. Но это будет в следующем выпуске «Шпили!».



Как мы составляем рейтинг

Для того чтобы получить объективную статистику, используется комплекс управления компьютерным клубом ZShell (www.zshell.com.ua). Он позволяет собирать информацию с поминутным учетом того, сколько времени пользователь играл в ту или иную шпильку. Для создания полноты картины мы берем репорты из полутора десятка самых обычных компьютерных клубов (20–40 машин), разбросанных по всей стране (семь из них в Киеве и Киевской области, остальные – в других крупных городах). Так что благодаря точности и достаточной широте выборки результаты вполне объективно отражают настроение клубных завсегдатаев.

FuDeS)Zerkella

WCG 2005

WORLD CYBER GAMES



Більше ніж гра!

Ти готовий залишити свій слід у віртуальній історії? Всесвітні кібер-ігри знову запрошують глadiatorів. Зареєструйся на сайті www.wcg.com.ua і візьми участь у відбірковому регіональному турі.

Кращі воїни віртуального простору зійдуться у фінальному поєдинку, що відбудеться 16-20 листопада у Сінгапурі

Медіа-партнери:



ДЖИНС — мобильный партнер

World Cyber Games 2005 в Украине

В июле в Украине стартуют отборочные игры World Cyber Games 2005, мобильным партнером которых в нашей стране является виртуальный оператор ДЖИНС. Победители Национальных игр будут представлять Украину на Гранд-финале WCG 2005, который пройдет с 16 по 20 ноября в Сингапуре.

Как говорит ДЖИНС-Команда, оператор внимательно следит за увлечениями современной молодежи, потому что ДЖИНС — молодежный бренд и одной из его основных задач является создание «молодежного сообщества», объединенного общими ценностями, увлечениями и стилем жизни. Именно поэтому ДЖИНС выступает мобильным партнером World Cyber Games в Украине и будет всячески способствовать развитию кибер-спорта в нашей стране. Это отменно.



ДЖИНС-Команда

К тому же, ДЖИНС приготовил призы для игроков, которые будут лучшими в своих городах, но не попадут в финал. Их ждут стартовые пакеты ДЖИНС, на счету каждого из которых будут 1200 гривен (начисляться они будут по 100 гривен в течение 12 месяцев)!

Представитель ДЖИНС-Команды Эдуард Нестеров на пресс-конференции, посвященной открытию игр, сказал: «ДЖИНС поддерживает современные молодежные движения, которые отражают увлечения молодежи и способ-

ствуют свободному общению. Кибер-игры сегодня являются одним из ярких проявлений молодежной культуры, что полностью соответствует идее развития ДЖИНСового сообщества и объясняет интерес ДЖИНСа к данному мероприятию».

В Украине отборочные игры Чемпионата мира по кибер-спорту (WCG 2005) проходят в пятый раз. Состоят они из двух этапов: игр в регионах и всеукраинского финала. География турниров в этом году распространяется на семь

городов: Киев, Харьков, Донецк, Днепропетровск, Львов, Симферополь и Одессу. Финал отборочных игр традиционно состоится в Киеве.

В программу Чемпионата включены пять игр. В нынешнем году к традиционным — Counter-Strike, WarCraft, StarCraft — добавятся две новые дисциплины: FIFA и Need for Speed. К сожалению, в этом году индивидуальных шутеров в Украине не будет — Unreal Tournament снят с программы соревнований.

Победители Национальных игр будут представлять Украину на Гранд-финале WCG-2005. На финал поедут 11 украинских игроков: команда из пяти человек в категории Counter-Strike, два игрока по WarCraft, два — по StarCraft и по одному в номинации FIFA и Need for Speed.



Украинская сборная 2004

Совсем уже не телефон Samsung SGH-Z130

Если раньше телефоны были еще хоть чем-то похожи на телефоны, то со временем они становятся средством связи, но только никак не телефонами. Вот мы — монстры игрового мира, а монстры мира мобилок — это совсем другие люди. Они эти мобилы делают и меняются опытом друг с другом на Международном конгрессе 3GSM. Именно здесь компания Samsung Electronics представила четыре новые модели телефонов третьего поколения. Причем, несмотря на то что конгресс прошел не так давно, продажи одной из мобил — Samsung SGH-Z130, телефона с эксклюзивным дизайном — начинают в Украине.

Samsung SGH-Z130, кроме собственно «мобильных» способов общения — речевого и текстового, занимается и нетрадиционными штуками. На-

пример, эти мобилки позволяют принимать телевизионные трансляции в режиме реального времени, получать по запросу новостную или развлекательную видеoinформацию, общаться посредством видеотелефонии. Кроме того, пользователь мобилки может закидывать в телефон на сверхвысоких скоростях любой визуальный или музыкальный контент.

Скорость передачи данных при всем при этом — дай боже! — в сетях 3G должна соответствовать трем базовым показателям: 144 Кбит/с в быстрой передаче, 384 Кбит/с при движении пешком и 2 Мбит/с в стационарном



положении. Подсчитайте ради интереса во сколько раз отличаются производительность сетей третьего и работающих сегодня сетей второго поколения, передающих данные со скоростью всего 9,6 Кбит/с.

Дизайн телефона оригинален до невозможности: в нем сделан вращающийся дисплей, чтобы было удобнее просматривать видеозображения. Картинка автоматически меняет позиционирование на дисплее в зависимости от его положения. Поворот экрана осуществляется механически, то есть руками.

Встроенная 1,3-мегапиксельная (фотки — 1152x864 точек) вращается на 180°, причем рядом с объективом расположена вспышка. В режиме ожидания объектив защищен поворотным экраном. Тради-

ционно в камере есть режимы мультисессионной и ночной съемки, 4-кратного цифрового увеличения изображения. Предусмотрены наборы рамок и спецэффектов.

Дисплей отображает 262 тысячи цветов. При размере экрана 176x220 точек фото- и видеозображения на нем выглядят просто супер!

В телефонную книгу SGH-Z130 помещается до 1000 имен. Для каждого из них можно записать 5 номеров телефона. Если записи присвоено фото, при соединении с абонентом оно отображается на дисплее. В телефоне установлен WAP-браузер версии 2.0. Язык Java также представлен версией 2.0. Пакетная передача данных осуществляется с применением GPRS класса 12.

Что характерно, соединение с ПК и другими совместимыми устройствами производится через USB или Bluetooth.



Оз великий и узясный (с) С. Кинг

Состав группы:

Дарон Малакян (Daron Malakian) – гитарист

Джон Долмаян (John Dolmayan) – ударник (труда, и вообще...)

Серж Танкян (Serj Tankian) – вокалист

Шаварш [Шаво] Одадян (Shavarsh [Shavo] Odadjian) – бас-гитарист

Рождение

Однажды – а случилось это в 1993 году – в одной из музыкальных студий города-героя и фанатов Раммштайна Los-Angeles встретились Серж Танкян и тогда еще не очень известный гитарист Дарон Малакян. Кстати, знаете, кем тогда работал Серж? Никогда не догадаетесь! Директором компании, которая клепала софт. Наш чувак! Правда, параллельно с этим у него было хобби – баловался, играя клавишником в одной из местных групп. Немногим позже к ним присоединился барабанщик Андриан Хачадурян, вместе с которым они организовывают группу «Soil». Вскоре к ним подконнективается Шаварш Одадян, пока в качестве менеджера, после он переключается на бас-гитариста. В 1995 году в группе начина-

ются ссоры и разногласия, и, как говорится, «недовольных просим с корабля» – прощай Анди! Правда, место Хачадурына долго вакантным не было – его занимает новый барабанщик Джон Долмаян.

В этом же году команда решает переименовать себя и становится System Of A Down. По легенде, название они позаимствовали из поэмы Дарона Малакяна «Victims Of A Down». Только первое слово изменили.

Кстати, никто так и не расшифровал название группы. Спорю на бакс, это тайна за семью печатями даже для самих Системщиков. В общем, название можно перевести и как «Система Низов», и как «Система Управления» (сленг, подразумевается «власть»). Хотя, благодаря многозначности и многоэтажности англий-

ских слов, можно смело утверждать, что ребята хотели своим названием сказать все вышесказанное. Или вообще ничего не хотели, просто словосочетание красивое ☺.

System Of A Down стала настоящей сокровищницей для любителей качественной альтернативной музыки. Их музыка была (и есть) похожей на направленный ядерный взрыв, который захватывает и подхватывает тебя, просто овладевает твоим мозгом. Их тексты – объективная реальность нашего мира. И самое главное – они совсем не напрягают.

Власть нами манипулирует! Тебе это нравится? Почему у нас столько конфликтов? Почему дети умирают от голода в то время, когда миллиарды тратятся на войны? Ты хочешь этого? Ты хочешь похоронить себя и свою семью под обломками

цивилизации, а, дружище? Почему иногда бывает страшно выйти на улицу ночью? Ты хочешь бояться всегда? Почему ты не дышишь полной грудью? Почему ты не живешь своей жизнью? Ты ведь свободен настолько, насколько Ты позволяешь себе быть свободным! Скажи, ты кого-нибудь любишь? Да? Это прекрасно. Нет? Попробуй, можешь не успеть...

И самое прекрасное то, что ты после этих песен действительно хочешь стать лучше. Немножко, но лучше. Свободнее, смелее. Если ты не будешь жить своей жизнью, то кто же будет? Ты просто выбрасываешь всё ненужное из головы. И понимаешь: они ведь правы. Пусть не во всем, но правы!

Системщики не похожи ни на «хулиганов», ни на «священников», скорее уж на психов. Но они просто поют о том, что

видят. Они говорят «наркотики – это глупо». Мы согласны. Мы знаем.

А они себе всё рубят свою музыку, и мы под неё рубимся. Заряд сумасшедшей позитивной энергии и бешеного драйва – вот что такое творчество System Of A Down.

И пусть их тексты частенько наполнены «незлыми тихими словами», пусть они сильно критикуют власть (по делу, кстати), пусть половину их клипов запретили в США за «анти-социальность», – Система лишь хочет показать нам наши же ошибки, совершенные и пока не совершенные, хочет, чтобы мы не допустили их в будущем.

Старая добрая Система... Так было и так будет, аминь.

Да, ребята ухитрились издать три, вернее, уже четыре альбома первоклассной музыки. Первые три – System Of A Down (1998), Toxicity (2001, заслуженно стал несколько раз платиновым) и 2002 – Steal This Album! (2002) – действительно, по достоинству получили массу наград и были неоднократно воспеты...

Что же с новым чудом, которое Системщики выпустили буквально на днях?

Сейчас узнаем.

Казнить нельзя помиловать

(с) Пионер

Да, бразеры и сестеры, свершилось! После двух лет ожидания и полугода треклятых переносов и откладываний релиза, 17 мая сего года Он вышел. Да, он, Mezmerize! Новый альбом. Сколько бессонных ночей было проведено за монитором, за выискиванием информации, сколько ковриков для мышки было протерто, сколько правых кнопок пробито кланьем по ссылкам, сколько клав было разбито из-за очередного релиза...

И вот я держу в руках заветную коробочку. Вставляю в привод, запускаю «Винамп» и...

Рулёз, братья, рулёз!

Мало, конечно: этот альбом самый короткий за всю историю творчества группы – всего 37 минут. Но, как обещают музыканты, «двухтомный»: через полгода выйдет вторая часть под названием Hypnotize.

Как обычно, тексты во всех одиннадцати треках наполнены беспокойством о бренности сущего. **Soldier Side** – красивое и медленное интро. Красиво-то оно, конечно, красиво, но лучше бы системщики

раскошались на полноценную песню. Ну конечно, как обычно – конфликты, войны, ненависть людей к друг другу: ядерная **B.Y.O.B.**, дикая **Revenge**, наполненная глубоким смыслом **Sad Statue** и переливающаяся **Radio/Video**. Веселая песня с немного грустным текстом о смысле жизни, в лучших традициях Aerials – **Question!**, быстрая, но в то же время осуждающая **This Cocaine Makes Me Feel Like I'm On This Song** – уже которая по счету песня системы против наркотиков... Непонятное и злобно-веселое чудо **Cigaro**, текст которого заставляет нас задуматься о том, что ребята все-таки балуются травой ☺.

Ну и напоследок тройка треков – **Violent Pornography**, **Old School Hollywood** и **Lost In Hollywood**, из которых словно сыплются восклицательные знаки и лозунги о вреде телевидения и промывке мозгов.

Стоит отметить, что Серж как был остр на язык, так и остался. Что есть, то есть. Тексты как всегда на высоте. По ним мы сразу узнаем старую добрую Систему. Но вот траблы все в том, что по музыке мы ее не узнаем. Не знаю,

плохо это или хорошо (скорее плохо, но кому-нибудь, я думаю, понравится), но Системщики немного поменяли стиль. Не будет теперь жестоких треков и мощных рубилов. Нет. Теперь всё мягче, красивее. Да-да, звучит красивее, но драйв уже не тот. А жаль...

Альбом без спору получился хороший. Классный, громкий, с сильными текстами – это как всегда. Вот только короткий... и... и... не такой какой-то. Не то, чего ждали фанаты от своих кумиров. После пары недель эйфории мы понимаем, что эти песни просто хорошие, даже рулезистые, но не потрясающие – такими были их предыдущие творения. Может быть, потому что Системщики чуточку опопсались, нету мегадрайвовых треков. В общем, к сожалению, Mezmerize до предыдущих альбомов немного недотягивает. Будем ждать Hypnotize, который должен появиться в продаже через полгода.

Дорогим друзьям спасибо, дешевым врагам – фу...

Khaj-Tosin
khaj-tosin@rambler.ru



Моби: в аудиотреках и персонально

Альбом «Hotel» по горячим следам живого концерта

В музыке очень сложно делать какие-либо объективные суждения. Но дело значительно облегчается, если ты создаешь музыку, которая нравится практически всем: тогда ты либо супергений, либо попсовая однодневка — других вариантов нет. Моби добился статуса всенародного любимца, но главное — он продержался в нём достаточно долго, что даже самым явным скептикам и неприятелям с головой хватило времени на то, чтобы убедиться в его гениальности.

12 июля апостол мировой электро-сцены лично приехал освятить землю украинскую. Несколько тысяч человек

он был в джинсах и в футболке с надписью «Mob» — никаких изысков, даже причёску не одел (хе-хе). Надпись на футболке я, так понимаю, нужна была не для идентификации, а чтобы зрители не потеряли его из виду на сцене. Потому как стоило ему появиться на сцене с электрогитарой наперевес, как он тут же взял низкий старт и стал носиться по сцене, как фаустпатрон, риколетя от стен и края сцены.

И тут до горячих слез у переносицы стала очевидна разница между «нашими» и «ихними» шоу-бизнесами. Точнее не разница, а четкое разделение. У нас это простая бизнес-математика — ты платишь определенную сумму денег и слушаешь те же самые песни, только с расстояния в 25 метров. А у них это действительно шоу. Импровизация, непредсказуемость, креатив!

Моби жёл, как из огнемёта. Играл первоначально электронные песни в акустике, а рок-темы перелопачивал на диско-ритмы синтезатора. Сменил по ходу кучу инструментов и стилей. Выдавал потрясающие соло на африканских там-тамах и электрогитаре. А где-то в середине даже симпровизировал бешеную спид-метал мелодию а-ля Metallica.

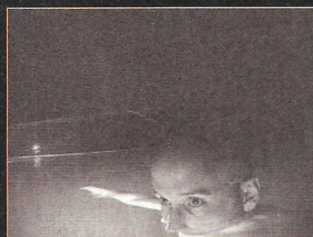


смогли лично убедиться в его чудотворности. Одним взмахом грифа электрогитары он превращал скучных и разморенных киевской жарой обывателей в безумных сектантов, сотрясающих пол сумасшедшими ритуальными танцами.

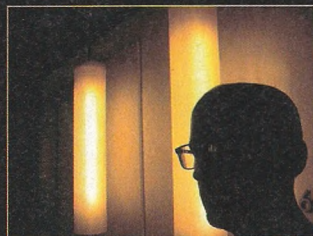
К своему стыду признаюсь, что не ожидал я от этого старичка такого огня и заранее настраивал себя на медитативные покачивания под звуки одинокого синтезатора. Год от года Моби становится все скромнее как в творчестве, так и внешне. На концерте



Понять в полной мере, насколько хорош был концерт и как крут был Моби, можно было, лишь послушав его по-



следний студийном альбом «Hotel». Эти песни написаны совершенно другим человеком — меланхоличные мелодии, скромное звучание синтезатора, укачивающие ритмы и тихий, гипнотизирующий и усыпляющий вокал Моби. Это хорошо, это то, что



мы ценим в нём, но сделать так, чтобы под эти песни толпы сходили с ума — это совсем иное искусство.

Лично меня несколько настораживает студийная деятельность, которая становится в последнее время такой же диетическо-вегетарианской,

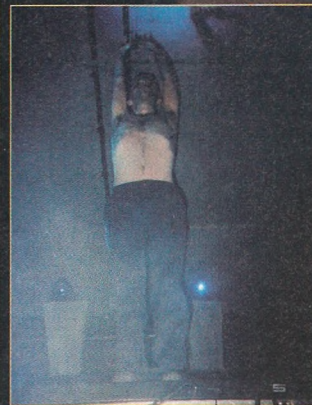
как и рацион самого Моби.

И если вы спросите меня, можно ли экономить на лекарствах любимой бабушки, чтобы купить его последний диск, я лишь смущенно потуплю взгляд. Или может едва слышно пробормочу: «А вы знаете, как много людей считает его супергением? И что в Европе альбом «Hotel» вышел на первое место по числу проданных копий, чем ещё больше упро-



чил позиции Моби в элитном дивизионе популярной музыки? Не знаете? Но то такое...», — и тут же неожиданно заметно оживлюсь, — «Давайте я вам лучше ещё раз расскажу о концерте!.. А хотите я покажу, как я прыгал и вывихнул ноги трем стоящим рядом людям?»...

Olmer



ДЛЯ ЗАМОВЛЕННЯ ГРИ, НАДІШЛИ З КОДОМ

SMS НА НОМЕР:

105336

JAVA ІГРИ

Сторінка 105336
WWW.GAMICO.COM.UA
МЕГАСИТЕТ



AIRBORNE OPS

В твоєму розпорядженні є сучасний гелікоптер AP-29. Яку місію ти маєш виконати сьогодні? Атакувати об'єкти чи вибереш щось інше?..

SG1437



ALLIED ASSAULT

Десь у безкрайній пустелі ховаються терористи, твоя місія - знайти та знешкодити.

SG1439



DESERT TANKS

Пречудова графіка, твоя мета - знищити танки супротивника.

SG1449



GRENADEER

Твоє рідне місто атакує ворог, танки наступають! Захисти місто від ворога.

SG1454



DELTA CORPS

Міністр оборони був викрадений екстремістами. Твоя місія врятувати його життя.

SG1447



CRIME REPORTER

Папараци-криміналіст, іне на своєму байку по лезу ножа. Обережніше!

SG1446



CHERRY POPPING

Пригости дівчину ягідками, і вона тобі віддасть :))

SG1444



BLOODY FAIRY

Твоя функція - повбивати злих монстрів, звільнити планету від загарибників.

SG1441



C.O.

Дуже гарна та захоплююча, багато рівневої стратегія. Танки до бою!

SG1445



DEPTH CHARGE

Твій корабель потрапив під обстріл субмарини. Знищ супротивника.

SG1448



LETHAL MISSION

Для гри проходить під час другої світової війни. Ти - розвідник, твоя місія - зруйнувати всі ворожі бази.

SG1466



KUNG-FU FIGHTING

Захисти свою кохану від мстивої сім'ї Kai-Chang

SG1464



MIDNIGHT RACERS

Стрітрейсинг. Ти - кращий? Доведи це і зароби на цьому грошей.

SG1467



MOBILE PET 2

Виховай та вирости собі друга в телефоні.

SG1469



ARCTIC-PROMOTION

Допоможи пінгінам, подаруй їм свято, та Новий Рік.

SG1501



FEARLESS

Відчувай себе пілотом майбутнього на космічному кораблі.

SG1451



LAKSHYA

Знайди та знешкоди ворожих розвідників. Захоплюючий екшн

SG1465



ZORRO

Захоплююча гра з відмінною графікою. Занурись у світ пригод Зорро.

SG1526



MISSION VIETNAM

Ти - воєня у В'єтнамі, твоя задача - охоронити стратегічно важливу переправу. Захоплюючий екшн.

SG1468



2020 SPECIAL OPS

Знайди шлях до виходу з підземного лабіринту, але будь насторожі, навколо одні вороги!

SG1502



POOL CHALLENGE

Один з найкращих симуляторів більярду, не забувай заряджати мобільний.

SG1521



BABE TYPING - SANDRA

Допоможи Сандрі роздягнутись...

SG1523



ROWING CUP MANAGER

Допоможи своїй команді виграти кубок світу по греблі.

SG1524



WENDY'S SEXY LETTERS

Венді чекає на листа від тебе...

SG1525



CALL GIRL

Будь обережний! Твій телефон зараз почне розтавати.

SG1443



HOT COLLEGE

Відчувай на смак гарячих студенток, але стережись злих приборальниць

SG1516



EURO 2004 SHOOT OUT

Вмієш забивати пенальті? Покажи як це ти робиш, та виграй чемпіонат світу!

SG1511



ALIBABA AND FORTY THIEVES

Алібаба намагається відшукати скарби розбійників. На поміч йому приходить його кмітлива жінка

SG1438



SKY FIGHTER

Ти - найкращий пілот сучасності. Захисти свою країну від нападників

SG1522

ІНСТРУКЦІЯ:

Ідентифікація телефону

Вартість java гри:
18 грн. з ПДВ за
один SMS

Відправте код обраної гри на номер 105336.
Ігри завантажуються через war (для замовлення повинні бути активовані та настроєні послуги war).
Для абонентів Київстар - 466 0 466,
для абонентів UMC - 240 0000.
У випадку помилкового замовлення, послуга вважається наданою. Відправте SMS-повідомлення на номер 105336.
Дочекайтесь отримання замовлення, що буде доставлено на ваш телефон через деякий час.
Ціна: 18 грн. з ПДВ за 1 SMS-повідомлення.

З будь-яких питань, звертайтеся за телефоном служби підтримки (044) 23 203 23 (з 9-00 до 18-00 пн-пт).

Контент-провайдер
ТОВ ЕСПАРТ
Київ, вул. Сагайдачного, 72
UMC Лід. Державний реєстр АА - 720189 від 29.12.2004р.
Київстар Лід. Державний реєстр МС № 001903 від 12.04.2001р.



Пришествие N 3247



Историческая драма «Царство Небесное»

Знаменитая трилогия «Властелин Колец» оставила после себя ещё кое-что, помимо приятных воспоминаний, искрометных пародий Гоблина и шуток про «нашу пгелес-сть». Кроме всего этого, Питер Джексон породил и оставил во внешнем мире кольцо темной силы – программный комплекс под названием Massive, он же «Генератор офигительных битв в стиле стенка на стенку». И стоит только этому ужасному артефакту попасть в руки жадного продюсера, как тот начинает поднимать полчища на войну друг с другом и штамповать киношедевры на тему эпических битв буквально по шутке в неделю.



Это было даже забавно, до тех пор, пока фильмы с эпическими битвами не поползли на большие экраны, как тараканы на свет из холодильника. На свои математические способности не жалуясь и в школе учителя алгебры меня по лбу линейкой не лупили, но всё же не берусь пересчитать их все. И, как назло, многие из них неплохие или даже хорошие – та же «Троя» или «Александр». Не хватало только отличных. И кому ещё было поставить

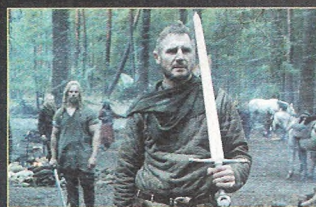
в этом жирную точку, как не Ридли Скотту, чей «Гладиатор», собственно, и начал эту эпопею глобального месилова с мечами наголо. Пришествия его «Царства Небесного» на нашу грешную землю киномены ждали с особым нетерпением. И вот, наконец, возмужавший Орlando Блум мчит на своем вороном по широкому экрану, огорошивая истощенным воплем переполненные кинозалы. Но, глядя на его жиденькую бороденку, отчего-то испытываешь легкое разочарование. И вроде всё правильно, и вроде безумно красиво, и битвы масштабные, и всё грандиозно и эпично. Но это уже было, было, было.

Massive работает без сбоев и каких-либо вариантов. Вид-

но, дяди из Голливуда в детстве не кушали пирожных и не знают, что связь между вкусом эклеров и их количеством строго обратно пропорциональная. И уже после пятого ты бы с большим удовольствием съел бы комок чернозема, чем очередной эклер.

Что я могу добавить? Было неплохо, если бы те же умельцы взялись бы за выпуск add-on'ов к «Генератору офигительных битв». Скажем, «Генератор Голых Баб v 1.0» и «Генератор Шуток про удары коленкой в промежность v 1.3». И чтоб выпустили их на CD в свободную продажу – вот тогда, в принципе, потребность в Голливуде отпала бы.

Olmer



КТО ПУСТИЛ
ЭТИХ ПСИХОВ
НА СЪЕМОЧНУЮ
ПЛОЩАДКУ?

Хвалю,
так держать!

功夫
KUNG FU HUSTLE

(жанр: комикс боевик,
комедия и э-э-э...
другие штуки)

Самым главным событием этого весенне-летнего киносезона оказалась не облаканная прессой «темная лошадка», которая прискакала к нам из далекого Гонконга. Я всегда говорил и не устану повторять, что если азиаты будут делать свое, а не будут слепо следовать западным путем, то все у них будет в шоко-

Если бы сейчас внезапно у меня из-за спины выскочил главный редактор и крикнул бы на ухо: «А где метафора?! В статье должна быть яркая метафора! Дай! Дай! Дай!», то мне ничего бы не оставалось, как написать нижеследующий абзац.

То, как эти азиатские сумасшедшие совмещают несовместимое и делают возможным

гах, а когда, довольный собой, оглядываешься по сторонам, замечаешь, что стоишь почему-то на потолке.

Ну скажите мне, разве может разумный человек признать, что в одном фильме можно удачно смешать «Матрицу», «Дика Трейси» и мультфильмы «Ворнер Бразерс», чтобы после этого его не сожгли

мозга. Операторская работа – просто живопись, а спецэффекты – плевок в лицо всем IT-спецам Голливуда разом.



ладе. Очередное и весьма яркое подтверждение моей светлой мудрости – мега-блокбастер «Кунг Фу Хасл».

невозможное, напоминает мне какое-то отвязное бармен-шоу. В пугающих пропорциях они смешивают красное, зеленое, фиолетовое – и всё в одном стакане. Ты клянёшься себе, что никогда не будешь даже пробовать эту гадость, но пьёшь – и... тебя цепляет! Да еще как! Вроде самостоятельно слезаешь со стула и вроде крепко стоишь на но-

на костере на центральной площади города? А, оказывается, может. И цеплять это будет похлеще ящика текилы.

Радует не только запущенность душевных болезней сценаристов и режиссера, но и то, на каком высоком техническом и эстетическом уровне они смогли реализовать видения своего воспаленного

Еще одно несомненное достоинство фильма: в нем совсем немного слов и еще меньше слов умных. Не вижу причин и самому поступать иначе. Так что, друзья, без лишних умных слов: все на охоту за диском «Кунг Фу Хасл». Он изменит ваше сознание и расширит его границы вдвое.

Ки-я!

Английское название: **Dead Leaves** (2004 год)

Жанр: комедия, фантастика

Тип: OAV (1 эпизод), 50 мин.

Режиссер: Imaishi Hiroyuki



Я буду мстить, и месть моя страшна

«Я — часть той силы, что
вечно хочет зла и вечно
совершает благо».

И. Гете «Фауст».



Если вы, остановив прохожего на улице, зададите ему вопрос: «Что такое авторское и что такое экспериментальное кино?», то, скорее всего, получите два абсолютно разных ответа. «Авторский стиль — это попытка режиссера или художника — одним словом, человека, работающего над своим детищем, — показать людям свой взгляд на простые для обывателя вещи. А вот экспериментальный фильм или



мультфильм подразумевает возможность создания чего-то, что будет привлекать внимание за счёт нестандартных, а порою и абсурдных вещей, скопированных воедино по всем законам кинематографа».



Однако если углубляешься в детали одного и другого на современном уровне развития кинематографа и мультипликации, то, бесспорно, приходишь



к выводу, что оба направления связаны между собой так крепко, что в конечном итоге являют монолит, в основе которого



лежат два направления. И вот тому подтверждение.

Как вы помните, в одном из прошлых номеров журнала я написал рецензию на экспериментальный OAV мультфильм студии «GAINAX» «Фури Кури». Перечислять особенности той статьи



я не собираюсь. Хочу лишь заострить ваше внимание на том, что она является своеобразным примером того самого монолита, в котором сочетаются как



и авторский, так и экспериментальный стиль. Ведь подавать рецензию на фильм или мультфильм в виде собственного сна — это как минимум эксперимент, так как основная модель большинства рецензий — это простой пересказ с акцентом на определённые, но довольно известные детали рецензируемого объекта. Авторство же заключается в том, что автором идеи и стиля его подачи являюсь я.

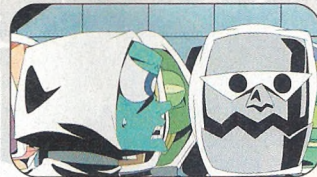
Ну да ладно. Хватит рассуждений на тему авторского и экспериментального мультфильма. Перейдём непосредственно к самому объекту.



К рассмотрению аниме «Мёртвые листья» можно пойти двумя путями. Первый путь заключается в том, что его можно

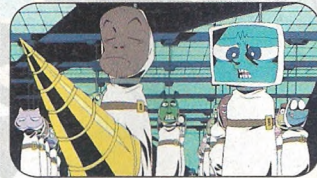


рассматривать как чисто коммерческий проект, ориентированный на то, чтобы заработать деньги на потенциальном потребителе. Второй вариант —



проект, несущий в себе тот самый монолит, о котором я так старательно на основе примера рассказывал вам выше.

Ну что ж, начнём с первого. Коммерческий проект. Бесспорно, реклама и затраты, сделанные для раскрутки этого аниме,



экономическим аналитикам, работающим в маркетинговых компаниях, могут сказать только одно: «Проект оправдал возложенные на него ожидания».



И хвала тому маркетологу, который задал нужный курс для всей команды, так упорно работающей над ним.



Однако давайте всё-таки разберемся, почему картину ждал успех, ведь, как сообщил сайт студии «Production I.G.», аниме «Dead Leaves» («Мёртвые Листья») выиграл Золотую Специальную Награду Жюри в Хьюстоне на 38-м Ежегодном Международном Фестивале Фильмов.



Итак, как вам уже стало известно, если вы, конечно, внимательно прочитали начало статьи, за аниме как режиссер отвечал Имайси Хироюки, корни творчества которого уходят в не менее знаменитую и так почитаемую в среде отаку студии «GAINAX». Хотя если попытаться в двух словах описать его творческий анимационный путь, то он будет примерно таким: «Конец Евангелиона», далее «Фури Кури», потом «Мёртвые Листья» и, наконец, «Крутой поворот». Негусто, правда? Хочу обратить ваше внимание на то, где и кем работал Хироюки в перечисленных выше проек-



тах. Спору нет, что в своём первом проекте он занимал самую низкую ступеньку. Однако даже такое участие позволило ему попасть в штат сотрудников, работающих над «Фури Кури», причем не просто рядовым сотрудником, а режиссером-постановщиком. Данное решение студии «GAINAX» было связано лишь с тем, что способности Хироюки были связаны с умением очень хорошо создавать изрядно вон выходящую динамику, насыщенную обширной цветовой гаммой. Говоря проще, созданный им винегрет из динамики персонажей заставлял

зрителя с первого просмотра влюбляться в действие, творящееся на экране.

Но не всё так просто в индустрии аниместроения. Как я уже говорил, правила для успеха картины диктуют не режиссёры, а аналитики и маркетологи. Ведь не секрет, что для



того, чтобы производимый вами товар успешно продавался, для него нужно найти такую аудиторию, которой он будет нужен. Но поиск этот отнюдь не прост. Не буду вдаваться в подробности, скажу только одно. Если вы ознакомились с отчётами исследовательских компаний, изучающих рынок, связанный с выпуском аниме, то тут



же придете к следующему выводу. Начиная со второй половины 1999 года зрительская аудитория стала скрупулезнее относиться к экшен-проектам, выпускаемым со второй половины девяностых годов. И в своих предпочтениях делала ставку на авторское и экспериментальное аниме, в котором были заложены сразу три основы: юмор, экшен и оригинальность. Дальше комментировать бесполезно, так как вывод напрашивается сам – «Всё, что вы хотели, мы вам представили».

Но вот прошло ни много ни мало три года с момента выхода на экраны «Фури Кури». Сказать, что в индустрии аниме не поменялось ничего, значит ничего не сказать. Достаточно вспомнить, какая череда из ряда вон выходящих проектов начала вываливаться из страны восходящего солнца, – и сразу



становится понятным, что маркетинговый рынок не дремлет. Хотя, если по правде, череда аниме, предоставленная нынешнему зрителю для просмотра,



и яйца выеденного не стоит, так как являет собой определённую разновидность клонов с внутренней генной мутацией и вытекающими из этого последствиями. Говоря понятным языком, каждый новый проект ни на йоту, в плане идеи, не отступал от своего родителя. Но вернёмся к Имайси Хироюки.

В 2003 году в его жизни наступил ещё один переломный период. Он перешел работать на студию «Production I.G.», которая, как вы тоже знаете, входит в десятку лидирующих студий по производству аниме. А это в свою очередь говорит нам о том, что если хочешь держаться на плаву, то умеи предугадывать рынок, на котором работаешь. Вывод опять ясен: идеи для аниме



диктует рынок, а не авторство и экспериментальность.

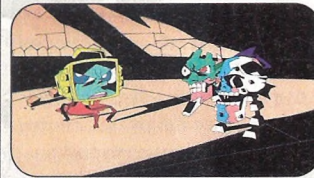
Вот и вышло, что, приступив к работе над «Мёртвыми листьями» ещё в 2003 году, как творческая и экспериментирующая личность Имайси всё равно был успешен, так как ещё задолго до его работы «голубые воротнички» просчитали, что проект в любом случае не провалится, потому что в его основе лежит



принцип «винегрета», возвращенного на почву молниеносной динамики и колоритной стилистики персонажей. Что, собственно, в простонародье и называется авторско-экспериментальным творчеством. А если не верите, то читайте ниже.



Сладкая парочка стильных отморозков: длинноногая секс-дива Панди с красным пятном вокруг правого глаза и её не менее стильный друг Ретро с телевизором вместо головы – ни с того ни с сего просыпаются посреди поля в чём мать родила. Не долго думая они решают отправиться в ближайший город на поиски



одежды и еды, по ходу дела устраивая там небольшую вечеринку в стиле Тарантиновских фильмов. Говорить, чем вся катаясь разбавлена, смысла не вижу, так как возложенные на него ожидания Имайси в данном эпизоде оправдал на все сто. Далее, как и следует по закону жанра, наших стильно сладких ловят и отправляют в тюрьму, которая находится на Луне и контролируется не менее стильной и ещё более злобной троицей. Да, чуть не забыл, заведеньице, куда сосватали нашу



сладкую парочку, называется «Мёртвые листья» и является оно сверхсекретной фабрикой по созданию клонов, где содержат неудавшиеся образцы генетических опытов.

Чем сие попури закончится, я рассказывать вам не хочу, но напоследок добавлю: количество свинца, оставленного в теле противников, примерно равно среднегодовой добыче железной руды одной из стран третьего мира.

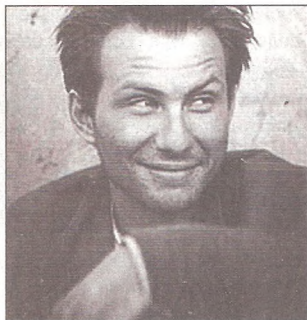


ШОУЛЫ?

Как сообщило агентство *variety.com*, Даррен Аронофски решил вернуться к идее экранизации комиксов. Создатель «Реквиема по мечте» и киноленты «Ронин», основанной на комиксе художника и сценариста Френка Миллера, на этот раз решил заняться экранизацией японской графической новеллы «Одиноким волк и Новичок» художника Козуо Коике для студии «Paramount». Для американской публики «Одиноким волк» первоначально был издан компанией «Dark Horse Comics». Сюжет будущей ленты будет развиваться вокруг странствующего с сыном самурая, узнанного, что его жену убили, и отправившегося на поиски правосудия. События картины будут происходить в Японии XVII века. Также *variety.com* сообщило о том, что Даррен параллельно с экранизацией «Одинокого волка и Новичка» займется экранизацией романа Курта Воннегута «Кольбель для кошки».

ШОУЛЫ?

В новостную ленту *animated-news.com* просочилась ин-



формация о том, что известный актер Кристиан Слейтер («Ливень», «Сломанная стрела») подписал контракт, по которому в новой короткометражной ленте «Igor: Unholy Frijoles», созданной Exodus Film Group's CGI, он должен будет озвучивать Игоря, главного персонажа. Из представленного пресс-релиза стало известно, что «Игорь» — это «беспардонная комедия» с новым поворотом событий жанра ученый/монстр. Она рассказывает историю о горбатом ассистенте сумасшедшего ученого, у которого

в процессе плодотворного сотрудничества с последним внезапно возникло желание свергнуть с пьедестала своего учителя и, заняв его место, принять участие в ежегодной выставке «Дьявольской Науки», где он надеется занять первое место.

ШОУЛЫ?

В 2005 году, с 21 по 25 июня, по адресу ул. Артема, 37/41 в залах комплекса «Центр развития моды» прошла первая Киевская выставка IV Международного Фестиваля рисованных историй, комиксов и манга «КомМиссия-2005». На ней были представлены свыше сотни работ



участников «КомМиссия-2005», проходившего в Москве. Также для обозрения были выставлены лучшие работы победителей «КомМиссий» 2003 и 2004 года. Общая площадь, которую заняла выставка, составила 600 м². Также во время проведения фестиваля зрителям были продемонстрированы экспозиции украинских комиксистов и проведены мастер-классы: «Как писать сценарий для комикса» (Алим Реликов), «Особенности издания комиксов вообще и в частности на пространствах бывшего СССР» (Хихус, с последующей презентацией книги «Сказки без башни»), «Комиксы в кино, и кино в комиксах» (Александр Шапиро), «Магия в комиксе. Особенности конструирования сюжета с точки зрения мистического опыта» (Алексей Ковжун), «Комикс как 9-й жанр искусства» (Александр Ройтбурт) и ма-

стер-класс Алексея Хатчета «Японская манга как канал коммуникаций», где были затронуты важные аспекты японского стиля комиксов «манга» с рассказом об истории глобального распространения манга-культуры по всему миру.

Также во время проведения фестиваля посетители могли увидеть образцы промышленного дизайна на основе манги и аниме миров: оно проходило под девизом «Манга и всё вокруг неё».

ШОУЛЫ?

В 2005 году, с 30 апреля по 2 мая, в Воронеже (Россия) прошёл пятый по счёту фестиваль японской анимации под лозунгом «Пятый с половиной всероссийский фестиваль японской анимации», организованный российской ассоциацией R.An.Ma. Хитом фестиваля стал раздел «Ночь аниме», который проходил в кинотеатре «Спартак». Уникальность данной программы заключалась в том, что зрители продемонстрировали авторские и экспериментальные анимационные ленты ведущих режиссёров японской аниме-индустрии: «Игра ума» (Mind Game) режиссёра Масааки Юаса, «Трава — планета кулака» (Trava: the Fist Planet) режиссёра Такаси Коике, «Опавшие листья» (Dead Leaves) режиссёра Имаиси



Хироюки, «Галактическая рыба: Малая медведица» (Ginga no Uo: Ursa Minor Blue) режиссёра Сигэру Тамура, «Упрек!» (Blame!) режиссёра Синотаро Инокава и «Нойзман» (Onkyo Seimeitai Noiseman) режиссёра Кодзи Моримото.

Полноценный фестиваль японской анимации при расширенной спонсорской поддержке запланирован на 2006 год.

Источник: festival.otaku.ru

ШОУЛЫ?

Сразу после выставки рисованных историй «9 мир», о которой я рассказывал в пятом номере журнала, десант украинских художников — Славик Пашук, Холмогоров Виталий,



Богдановский Максим, Виталий Сизенко, Олин «Лунни» Алексей, Игорь Баранько, а также сценарист Анатолий Ульянов — отправился в Люблин, где проходила ежегодная выставка альтернативной культуры «Zdaerzenia». В этом году Польский фестиваль решил обратить внимание именно на украинские рисованные истории и их создателей. По прибытии художники открыли выставку своих работ и провели пресс-конференцию, где поведали польской прессе, издателям и художникам обстановку с девятым жанром искусства в Украине. После пресс-конференции Макс Богдановский провел небольшой мастер-класс на тему рисования фантастических историй. В конце вечера был проведен конкурс-аукцион: четыре поляка бросили вызов четырем украинским художникам. За пятнадцать минут надо было нарисовать плакат А3-формата; после завершения рисунок должен был быть продан на аукционе — кто больше злотых зарабатывает, тот и побеждает. В нервной «схватке» победу одержали счастливые украинцы: их работы были проданы значительно дороже польских. Теперь ждем «комиссию» в России.

Источник: «К9»

Новости подготовили:
Happyness & Sova

Иван Петрович Иванов-Вано



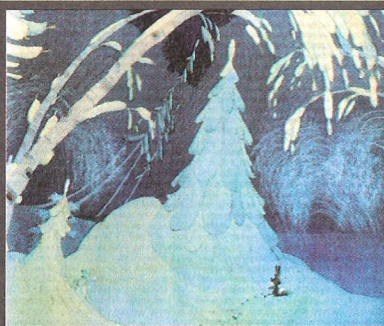
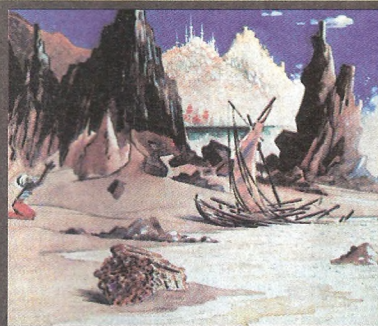
Часть 2: Основы творчества

Каждый художник всегда уносит из своего детства какой-нибудь элемент творческой игры. И пусть сначала это будет прототип одушевления, возникающий при «игре в куклы» у девочек или при «игре в машинки» у мальчиков, но он-то и будет формировать базовые основы

ему уже и не нужен объект для создания мира. И теперь он уже может ограничиться только подручным материалом, из которого создаётся мир – кубиками или даже песком. Вот на этом этапе и начинается формироваться та базовая основа, при помощи которой можно творить: он на подсознательном уровне

Иванову-Вану и его коллегам в этом плане очень сильно повезло, так как, посвятив практически всю свою жизнь мультипликации, они вновь смогли с головой окунуться в мир детских фантазий. Однако у этой медали есть и обратная сторона: взрослый человек строит свои миры, опираясь на суровую действительность своей жизни. Не бу-

Поэтому, говоря о второй стороне медали, я имел виду, что мультипликация, а вернее создание мультфильма, в первую очередь заставляет подходить к процессу с точки зрения ребёнка. А уж потом, основываясь на всевозможных способах и материалах, пытаться объяснить идею или смысл самого мультфильма. Именно такой подход в по-



для творчества и фантазии. Ведь, если разобраться, нельзя начать игру, не создав мира, где будет существовать наш герой. Но если под руками ещё нет объекта, для которого создается этот мир, ребёнку сотворить его будет сложно. Вот и получается, что с ранних лет ребёнок учится творить не просто какие-то абстрактные миры, смысл которых ведом лишь ему, а наоборот, он будет создавать мир на основе существующих элементов, в данном случае машинки или куклы.

В последствии фантазия развивается настолько, что

не запоминает сочетания объектов друг с другом, подчинение их друг другу, чтобы другой игрок с лёгкостью мог войти в его мир. Говоря проще, ребёнок учится настолько грамотно создавать свои миры, что они с лёгкостью становятся понятными даже человеку, не имеющему к этому никакого отношения.

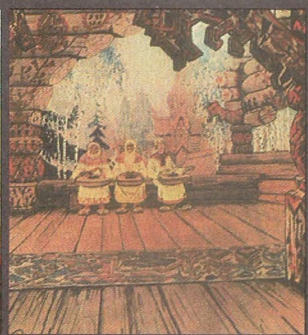
Можно ещё долго рассуждать на эту тему и приводить множество примеров, но главное заключается в том, что каким бы взрослым ни был человек, он всегда будет любить мир, созданный им самим.

ду вдаваться в подробности, а лишь приведу пример: если вас попросят рассказать ребёнку, как электричество проходит по проводам, то вряд ли вы предложите в качестве альтернативы пример с лошадьми, бегущими по специальным дорожкам и доставляющим электричество лампочкам. Большинство из вас за основу возьмет технический процесс, но никак не творческий полёт фантазии. Плюс ко всему вы будете преследовать цель преподнести ему точную информацию, а ребёнок в силу своего возраста и знаний не сможет вас понять.

следствии и избрал Иванов-Вано, приступая к работе над очередным мультфильмом.

Конечно, я могу и согласиться с тем, что на расвете мультипликации он ещё не пришел к такому выводу и сначала работал по принципу: «Анимация – это способ показать на экране любой придуманный мир». Но некоторое время спустя, успев поднабраться опыта, он вывел именно эту теорему, которой придерживаются и по сей день многие отечественные и зарубежные режиссеры-мультипликаторы.

Sova



Для размещения рекламы
в рубрике «Реальный базар»
звоните (044) 501-9355

**КОМП'ЮТЕРИ
та КОМПЛЕКТУЮЧІ**

Київ, вул. Білоруська, 8
магазин «Каприз»

455-90-71

pc-hard@i.kiev.ua
www.pc-hard.com.ua

РЕАЛЬНЫЙ БАЗАР

Прохладный ветер между ребер

Пришло лето – поднялась температура воздуха за окном и центрального процессора в компьютере. В свете появления всё более «горячих» CPU всё актуальнее становится проблема выбора эффективной системы охлаждения.

Как ни странно, но такое, на первый взгляд, банальное устройство, как процессорный кулер, становится сегодня объектом пристального внимания. Виной тому возросшая мощность современных процессоров. «Мощность» в данном случае – не отвлеченное общее понятие, а вполне конкретная техническая характеристика CPU. Чем быстрее работает процессор, тем больше энергии он потребляет. И не только потребляет, но и выделяет тепло. Для обеспечения устойчивой работы CPU (то есть для предотвращения перегрева) необходимо, чтобы рассеиваемая энергия как можно более эффективно передавалась в окружающую среду. Собственно, это и есть задача системы охлаждения процессора.

Как устроен кулер

Процессорный кулер состоит из четырех основных компонентов: радиатора, вентилятора, крепежной системы и термоинтерфейса.

- **Радиатор** характеризуется типом материала, из которого изготовлен, и площадью поверхности. Последняя, в свою очередь, зависит от формы, размеров и числа ребер. Очевидно, что чем больше площадь поверхности радиатора, тем лучше он будет рассеивать тепло. Понятно также, что медный радиатор будет эффективнее алюминиевого, поскольку



Gigabyte G-Power Pro Cooler хорошо охлаждает окосокетные элементы

ку теплопроводность меди выше.

- **Вентилятор** создает поток воздуха, который должен охлаждать радиатор. Чем больше диаметр, число лопастей и скорость вращения вентилятора, тем эффективнее будет работа кулера в целом. Однако не всё так просто, ибо при увеличении перечисленных параметров возрастает и акустический шум, издаваемый устройством.
- **Крепежная система** должна прижимать кулер к процессору максимально плотно. В то же время монтаж и демонтаж кулера должен быть прост.

- **Термоинтерфейс** – среда, обеспечивающая непосредственный обмен энергией между процессором и радиатором. И если когда-то можно было обойтись и без него (достаточно было простого контакта поверхностей), то сейчас практически все кулеры снабжаются или термопастой, или какой-либо термоподложкой.

Вокруг сокета

С увеличением тепловыделения и энергопотребления процессоров растет также нагрузка на силовые элементы материнских плат, окружающих процессорный разъем. Следствием этого является повышенный на-

грев самих элементов – а значит, велика вероятность выхода их из строя. Учитывая это, производители материнских плат такие «проблемные» участки стали оснащать радиаторами.

Некоторые модели снабжаются воздуховодами с дополнительными вентиляторами, работающими на вытяжку. Производители систем охлаждения также не оставили в стороне данный факт и, в свою очередь, направляют усилия инженерно-конструкторских отделов в данном направлении.

Некоторые кулеры могут обдувать окосокетные элементы материнской платы. Это, к примеру, боксовый кулер In-

tel для процессоров Pentium 4 (Socket LGA775), кулер Giga-byte 3D Rocket Cooler Pro со специальным пластиковым кожухом для направления воздушного потока от турбины к элементам материнской платы, кулер Titan Siberia, оснащенный вентилятором, по площади превосходящем верхнюю площадку радиатора.

Новые технологии

Набирает обороты гонка по созданию максимально эффективных устройств охлаждения процессоров. Применяются как простые приемы (увеличение скоростей вращения вентиляторов, создание более крупногабаритных и тяжелых радиаторов), так и более изощренные технически (внедрение в конструкцию тепловых трубок и применение турбин). Все эти улучшения появились и развиваются как следствие значительного повышения тепловыделения центральных процессоров.

Тепловая трубка (Heat Pipe)

Тепловой трубкой (в некоторых источниках встречается термин «теплопроводящая») называется система, в которой происходит направленный перенос тепловой энергии. Heat Pipe представляет



Из-за пластикового кожуха, надетого на радиатор, модель Gigabyte 3D Rocket-Pro Cooler (PCU22-VG) действительно похожа на ракету

собой полую медную трубку, которая в вакуумной среде заполняется жидкостью и запаивается с обеих сторон. При нагревании эта жидкость переходит в газообразное состояние, и пары ее перемещаются в более холодную часть трубки, где отдают тепло в окружающую среду (или радиатору) и конденсируются. Конденсат стекает в горячую часть тепловой трубки, и цикл повторяется заново.

Внутри теплопроводящая трубка обычно имеет пористую структуру. В последнее время тепловые трубки используются в кулерах для ноутбуков, в системах охлаждения для видеокарт и центральных процессоров.

Heat Pipe является решением более эффективным, нежели медный цилиндр такого же диаметра, потому что эта система переносит тепло из одного конца в другой быстрее.

Участники тестирования

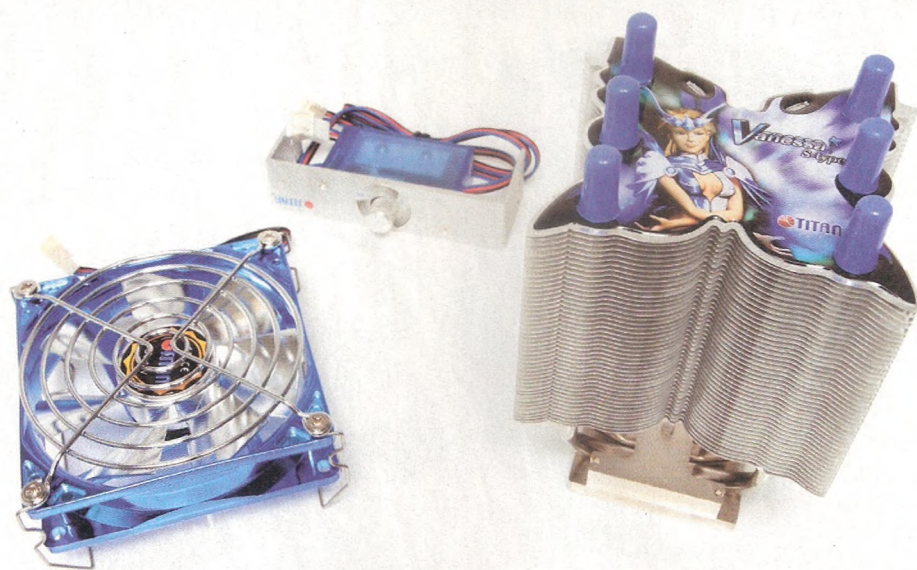
В тестовой лаборатории мы собрали четыре мегакулера: два производства компании Gigabyte и два от Titan Computer. В испытаниях также принимал участие боксовый кулер Intel, результаты которого послужат точкой отсчета для исследования эффективности тестируемых устройств.

Все четыре кулера представляют собой конструкции, осно-

Таблица 1. Основные характеристики кулеров

Наименование кулера	Gigabyte G-Power Pro Cooler (GH-PDU21-MF)	Gigabyte 3D Rocket-Pro Cooler (PCU22-VG)	Titan Vanessa S-Type (TTC-NK15TB/SC(RB))	Titan Vanessa L-Type (TTC-NK25TB/SC(RB))
Платформа	Socket A / Socket 370 / Socket 754 / Socket 939 / Socket 940 / Socket 478 / LGA 775	Socket A / Socket 370 / Socket 754 / Socket 939 / Socket 940 / Socket 478 / LGA 775	Socket A / Socket 370 / Socket 754 / Socket 939 / Socket 940 / Socket 478 / LGA 775	Socket A / Socket 370 / Socket 754 / Socket 939 / Socket 940 / Socket 478 / LGA 775
Размер кулера, мм	110x110x109	105x105x119	116x92x144	117x130x150
Тип радиатора	составной с плоскими пластинами	составной с плоскими пластинами	составной с плоскими пластинами	составной с плоскими пластинами
Количество тепловых трубок	4	2	3	1
Размер радиатора, мм	90x90x67	105x105x119	85x92x144	86x130x150
Материал радиатора	алюминий	алюминий	алюминий	алюминий
Материал основания радиатора	никелированная медь	медь	никелированная медь	медь
Размеры вентилятора, мм	110x110x25	50x50x50	92x92x25	120x120x25
Тип подшипников	один шариковый подшипник	два шариковых подшипника	один шариковый подшипник	один шариковый подшипник
Частота вращения лопастей +/- 10 %, об./мин.	1700–3200	2500–4000	1200–2400	900–1800
Производительность вентилятора, CFM*	36,2–68,5	26,8–57,5	22–46,1	33,53–71,09
Уровень шума, дБ	21,3–40,1	23,7–37,2	20–29	20–34
Наработка на отказ, ч	50,000	70,000	50,000	50,000
Масса кулера	430	490	550	830
Стоимость, у.е.	33	37	37	47

*CFM (Cubic feet per minute — кубический фут в минуту) — единица прокачиваемого объема воздуха. 1CFM = 0,000472 м³/сек.



Тонкие алюминиевые пластины радиатора модели Titan Vanessa S-Type (TTC-NK15TB/SC(RB)) имеют форму крыльев бабочки

ванные на тепловых трубках. Все устройства являются универсальными, то есть подходят для всех типов процессоров (Socket A / Socket 370 / Socket 754 / Socket 939 / Socket 940 / Socket 478 / LGA 775).

Gigabyte G-Power Pro Cooler (GH-PDU21-MF)

У кулера довольно оригинальный дизайн (как, впрочем, и у остальных участников данного тестирования). Основанием этой системы охлаждения служит никелированная медная пластина, тепло от которой отводят четыре теплопроводные трубки. Ребра радиатора тонкие и не очень широкие, но их много. Обдувает всю эту конструкцию большой 110-миллиметровый вентилятор, закрепленный сверху. Стоит также отметить, что так как радиатор висит над гнездом процессора на высоте около пяти сантиметров, этот кулер очень хорошо охлаждает околосокетные элементы.

Система ручного изменения скорости состоит из регулято-

ра оборотов (он предназначен для установки в свободный 3,5" отсек на лицевой панели корпуса) и контроллера для управления вентилятором, представляющем собой небольшую коробочку. С одной стороны к ней подключается кабель, идущий к коннектору на материнской плате, а с другой – два разъема для подключения кулера и регулятора оборотов.

G-Power Pro Cooler довольно легко крепится ко всем процессорным гнездам. Исключение составляет лишь Socket LGA775, для которого нужно закрепить специальную рамку.

Gigabyte 3D Rocket-Pro Cooler (PCU22-VG)

Первое, что бросается в глаза, это пластиковый кожух, из-за которого кулер становится действительно похожим на ракету. Эта «юбка» служит для направления потока выдуваемого воздуха на околосокетные элементы материнской платы.

Устройство представляет собой конструкцию, основанную

на медных тепловых трубках, проходящих сквозь подошву кулера и припаянных к медному основанию. На трубки нанизаны тонкие алюминиевые пластины. Внутри этого «стакана с дырявым дном» располагается турбина.

Такой большой массив ребер надо хорошо продувать по всей высоте радиатора. В кулере установлен вентилятор 50x50x50 мм, предназначенный продувать весь радиатор (высотой более 80 мм) полностью. Поэтому верхняя часть цилиндра закрыта прозрачной пленкой, чтобы воздух не поступал через основание, а проходил внутрь именно с боков через верхние пластины. Убираем пленку – и воздух начинает поступать в барабан вентилятора через центр. В итоге верхние пластины очень сильно нагреваются, и температура процессора возрастает на несколько градусов. Придется оставить верхушку радиатора закрытой. Но тогда для прокачки воздуха через пластины ради-

атора должен использоваться очень мощный вентилятор. Компании Gigabyte пришлось поставить 6-ваттный вентилятор, и они даже не стали подключать его напрямую к материнской плате. 3D Rocket-Pro Cooler можно подключить только к блоку питания компьютера. Сверху на кулере установлены три разъема: к одному подключен Molex-коннектор (используется для получения данных о скорости вентилятора), к другому – питание от блока питания компьютера, к третьему – регулятор скорости.

Titan Vanessa S-Type (TTC-NK15TB/SC(RB))

Titan Vanessa S-Type – кулер специально для энтузиастов и оверклокеров. Устройство поставляется в большой картонной коробке в разобранном виде – чтобы настоящие ценители смогли получить удовольствие от сборки ☺. Хотя собирать там, в принципе, нечего: прицепил вентилятор – и всё. С крепежными системами под все популярные процессорные гнезда разобраться немного сложнее, но, в принципе, всё тоже понятно. А если не всё, то к кулеру прилагается подробная инструкция по сборке и установке (на русском языке). Регулятор скорости вентилятора можно установить в 3,5" отсек корпуса компьютера или в отсек для плат расширения на задней панели.

Titan Vanessa S-Type имеет составной радиатор. Основным его элементом являются три тепловые трубки, согнутые буквой «U» и проходящие через основание кулера. На трубки нанизываются тонкие алюминиевые пластины, по форме напоминающие крылья бабочки. Тепловые трубки равномерно передают тепло массиву пластин и нагревают каждую пластину радиатора через шесть точек соприкосновения. На верхней пластине изображена фея Ванесса, имя которой, собственно, и носит эта система охлаждения. В общем, радиатор смотрится очень эффектно.

Основание радиатора и тепловые трубки выполнены из меди и покрыты никелем, так что от времени не почернеют.

Таблица 2. Результаты тестирования кулеров

Наименование кулера	Режим простоя		Режим загрузки	
	Температура, °C	Скорость вращения, об./мин.	Температура, °C	Скорость вращения, об./мин.
Intel BOX Cooler	48	2150	71	2800
Gigabyte G-Power Pro Cooler (GH-PDU21-MF)	44	1700	59, 65	2970, 1700
Gigabyte 3D Rocket-Pro Cooler (PCU22-VG)	45	2500	61, 69	4000, 2500
Titan Vanessa S-Type (TTC-NK15TB/SC(RB))	44, 48	2400, 1200	62, 68	2400, 1200
Titan Vanessa L-Type (TTC-NK25TB/SC(RB))	43, 45	1400, 900	59, 65	1800, 900

Вентилятор крепится с помощью стальных проволоочных скоб, и устанавливать его нужно очень аккуратно, чтобы не погнуть тонкие и мягкие пластины радиатора.

Titan Vanessa L-Type (TTC-NK25TB/SC(RB))

Titan Vanessa L-Type является логическим продолжением описанной выше модели. Этот кулер предназначен уже для более серьезного охлаждения процессора. Новая Vanessa поставляется в собранном виде. Из-за специфической конструкции и довольно большой массы радиатора кулер имеет необычную, но очень грамотную крепежную систему. В комплекте поставляются наборы для установки «Ванессы» на различные процессорные сокет.

Конструкция кулера Titan Vanessa L-Type существенно отличается от младшей модели – вместо трех тепловых трубок диаметром по 6 мм используется одна диаметром 25 мм, к которой снизу крепится медное основание. На трубку насажены алюминиевые пластины радиатора, имеющие форму крыльев бабочки, но немного иную, чем у Vanessa S-Type. Эти пластины намного толще тех, что использовались у предыдущей модели, расстояние между ними также увеличено.

Радиатор Vanessa L-Type имеет огромные размеры – 86x130x150 мм. На него установлен самый большой вентилятор (120x120x25 мм), который имеет рекордную производительность до 71 CFM. Так как высота кулера составляет 15 см, то перед покупкой стоит убедиться, что он влезет в ваш корпус. Зато оригинальное крепление и конструкция радиатора позволяют установить мегакулер как вам удобно. Например, можно закрепить «Ванессу» таким образом, чтобы вентилятор располагался поближе к задней стенке корпуса и всасывал воздух практически из-за пределов системы.

Кулер комплектуется специальной длинной отверткой, которая понадобится при установке данной модели на процессорный сокет.

Тестирование кулеров

Это тестирование проводилось на следующем стенде:

- материнская плата: Intel D915GUX;
- процессор: Intel Pentium 4 3,6 ГГц (HT);
- оперативная память: 1024 Мб;
- системный HDD: WD 80 Гб;
- операционная система: MS Windows XP Pro ENG (SP1);
- термоинтерфейс: Titan Nano Blue;
- температура окружающей среды: 27 °C.

Методика тестирования

После включения компьютера мы выжидали около трех-пяти минут, пока установится стабильная температура, после чего фиксировали ее для состояния покоя.

Результаты тестирования приведены в таблице 2.

Заключение

Никто не сомневался в том, что все участники тестирования покажут результат лучше, чем боксовый кулер. Даже на минимальных оборотах мегакулеры прекрасно справлялись с охлаждением процессора. Лучшие результаты показали Gigabyte G-Power Pro Cooler и Titan Vanessa L-Type. И если от старшей «бабочки» мы ничего другого и не ожидали, то представитель Gigabyte приятно удивил. Особенно если учесть вполне умеренную стоимость G-Power Pro. Правда, неизвестно, на сколько бы отличались результаты, если бы тестирование проводилось в закрытом корпусе. Одно дело гонять горячий воздух внутри корпуса, и совсем

не комфортно работать. Остальные же кулеры даже на максимальных оборотах не создавали ощутимого дискомфорта. Их конечно слышно, но это даже не гул, а шум прогоняемого сквозь радиатор потока воздуха. При этом Gigabyte G-Power Pro Cooler шуршал чуть громче «бабочек». А вот на минимальных оборотах вентиляторов оба представителя Titan вообще не слышны, а G-Power Pro и 3D Rocket-Pro почти не слышны.

По совокупности результатов (температура + шум) звание «Лучший мегакулер» присуждается Titan Vanessa L-Type, который при своих прекрасных охлаждающих возможностях и стильном дизайне, оказался еще и практически бесшумным. «Лучшей покупкой» бесспорно будет Gigabyte G-Power Pro Cooler. Этот кулер хоть и работает



На Titan Vanessa L-Type установлен самый большой вентилятор – 120x120x25 мм

В качестве «подогревалки» использовалась утилита Stress-Test от PassMark Software. Этот тест входит в стандартный пакет утилит Intel Desktop Utilities Version 2.0, которым была укомплектована материнская плата Intel D915GUX. При помощи этого пакета мы также снимали показания температуры процессора и скорости вращения вентилятора. StressTest запускался на пять минут со 100-процентной нагрузкой, после чего снимались показания температуры для режима загрузки.

другое – втягивать поток через отверстия в задней стенке, как это смог бы сделать Titan Vanessa.

Отдельно остановимся на акустических возможностях протестированных систем охлаждения. Всем давно известно, что родной кулер у Intel'a шумноват. Но и не все мегакулеры оказались «тихонями». Например, гул турбины Gigabyte 3D Rocket-Pro на 4000 об./мин. довольно сильно давил на уши. Но уже при 3000 об./мин. с этой системой охлаждения можно впол-

немного громче Titan Vanessa L-Type, но зато он еще обдувает элементы вокруг сокета. И самое главное – намного дешевле конкурента.

Редакция благодарит за предоставленное для тестирования оборудование компании:

- ДАКО (www.dako.ua)
- Версия (www.versiya.com)
- Представительство Gigabyte в Украине (www.gigabyte.kiev.ua)

Владимир БАРАНОВСКИЙ,
vladimir@comizdat.com

И ВНОВЬ О ПЛОСКИХ МОНИТОРАХ

Лично мне как потребителю нравится подход к выбору товара, продемонстрированный одним сантехником. На вопрос о покупке смесителя он ответил: «Бери любой!». Этот интересный принцип меньше всего подходит, когда дело касается приобретения TFT-мониторов. Просто технологии производства этих модных на сегодня устройств еще далеки от совершенства. Поэтому их технические параметры не могут удовлетворить запросы всех пользователей одновременно. В основном это означает, что эти экраны ориентированы или на качественную цветопередачу, или на выполнение мультимедийных задач. В нашем обзоре участвуют три новинки украинского рынка, причем объединяет их то, что созданы они не массовыми производителями мониторов. То есть можно вполне понятно удивиться, увидев на панели логотип знакомой компании: «А они что, еще и мониторы производят?».

Теперь рассмотрим каждую модель по отдельности и разберемся, для чего она больше всего годится.

NEC MultiSync LCD1770NX

Хотя компанию Nec-Mitsubishi нельзя считать новичком в деле производства дисплеев, устройства, собранные ею, нечасто увидишь в компьютерных магазинах страны. Просто потому, что ориентированы они больше на профессионального дизайнера, чем на обычного юзера. А вот данная модель по характеристикам и по цене вполне подходит рядовому пользователю. Этот монитор относится к типу тонкора-

Технические характеристики			
	NEC 1770NX	XEROX XL775i	ASUS PM17
Диагональ	17"	17"	17"
Разрешение	1280x1024	1280x1024	1280x1024
Интерфейс	DVI, D-SUB	DVI	DVI, D-SUB
Углы обзора, гор./верт.	160° / 160°	140° / 140°	140° / 140°
Яркость, кд/м²	250	260	300
Контрастность	500:1	450:1	500:1
Реакция пикселей, мс	12	16	16
Общая оценка	5	3	4
Цена	380 \$	350 \$	340 \$
Предоставлено	WEGA Distribution, www.wega.com.ua	WEGA Distribution, www.wega.com.ua	Представительство ASUS в СНГ, www.asus.ru

мочных, потому органы управления были вынесены на отдельную панельку. Примечательно, что для навигации по экранному меню (русский язык тоже есть) можно использовать джойстик. Он четырехпозиционный и позволяет оперативно регулировать яркость/контраст. Сказать, что работать с джойстиком очень удобно, нельзя. Во-первых, он имеет малую чувствительность,

и потом такое управление несколько непривычно. Надежно стоять на столе монитору позволяет массивная подставка. Благодаря этому можно регулировать положение видеопанели, не боясь опрокинуть монитор. Кстати, видеопанель может быть приподнята по высоте до 10,4 см и наклонена к или от человека в пределах 40°. На задней

части устройства есть два видеовхода: цифровой DVI и аналоговый D-SUB, хотя в комплекте имеется только стандартный шнур. Провода после подключения могут быть закреплены в специальных пазах, а потом еще и прикрыты специальной крышкой.

Пытаясь разобраться в специализации данного устройства, мы столкнулись с проблемой. Ни в бумажной документации, ни в ее электронном аналоге нет информации о реакции пикселей матрицы. Как быть? Спокойно, сайт производителя раскрывает эту тайну! Двенадцати-миллисекундная матрица позволяет отнести это устройство в арсенал геймера. Испытания подтвердили предположение: монитор действительно неплохо подходит для компьютерных игр и просмотра видео. Никаких дефектов, искажения цвета, размытости в быстроменяющихся сценах замечено не было. Больше настораживала яркость. Паспортная величина этого параметра 250 кд/м² воодушевляет не сильно. Но на практике оказалось, что монитор вполне способен отображать затемненные сцены – нам не удалось вогнать NEC 1770NX в состояние «слепоты».



**XEROX
XL775i**

Опорой этому

монитору служит подставка в виде эллиптического кольца. С точки зрения дизайна это хорошо, а вот для устойчивости предпочтительна более массивная конструкция. С первого взгляда видно, что Xerox уделит много внимания именно внешнему виду своего детища. Черная панель с серебристыми деталями и тонкими кнопками на передней панели выглядят очень впечатляюще. Так же выразительно сделан и интерфейс экранного меню с системой выпадающих пунктов. Просто и удобно. Жаль только, что не предусмотрена возможность быстрой настройки яркости и контраста. И хотя монитор имеет встроенную функцию автонастройки, мы заметили, что она работает не без нареканий. Как правило, во время запуска игрушки происходит черед смен разрешений. Вот это часто и сбивало настройку. Нужно сразу сказать, что данное устройство нельзя приписать к мультимедийным. Такие характеристики LCD-матрицы, как реакция пикселей в 16 мс и яркость в 250 кд/м², скажем, не ахти. Да, работать с текстом на XEROX XL775i можно вполне и даже приятно. А вот видео... Тут и темновато бывает, и проявляется неравномерность освещения. В общем Excel, Word, Access ☺. Правда, и в этом случае не всё

идеально. На задней стороне расположились два видеовхода (цифровой и аналоговый) и аудиовход. Управлять настройками монитора можно через экранное меню, доступ к которому организован с помощью кнопок, расположенных на боковой панели. Монитор обладает хорошей яркостью (300 кд/м²) и контрастностью (500:1). Приятно то, что эти параметры не просто заявлены в документации, но и проявляются в реальности.

Вернее, в виртуальной реальности ☺, то есть в игрушках. Короче, видно всё. Повысить немного реакцию пикселей (она составляет 16 мс) – и можно смело причислить ASUS PM17 к мультимедийной братве. Вообще, торможение матрицы в тестах проявлялось крайне незначитель-

но, и о нём всерьез можно и не говорить. Пожалуй, единственным ощутимым недостатком данной модели монитора является небольшой угол обзора – 140° по вертикали и горизонтально.

В общем, как видите, три рассмотренных TFT-монитора обладают разной степенью качества воспроизведения видео и игр. Монитор NEC MultiSync LCD1770NX можно отметить как самый пригодный для домашних развлечений, а ASUS PM17 показывает результат чуть хуже, но зато при меньшей цене. Если учесть, что в этот монитор встроены колонки, то выгода получается еще ощутимей. А вот XEROX XL775i лучше перенести из дома на рабочий стол в офисе. К тому же вид у него вполне деловой.

Николай Ткаченко

идеально, а именно проявляется малый угол обзора. Если чуть отклониться от перпендикуляра, то лист бумаги начинает приобретать серый градиент ☹. Монитор оснащен только одним интерфейсом – DVI. Это отнюдь не означает, что ваша видеокарта должна иметь цифровой выход. В комплекте с монитором идет и шнур, позволяющий подключить монитор через обычный VGA-порт. Просто этот монитор нельзя подключить к двум компьютерам одновременно, как это иногда делают. Вот и всё.

ASUS PM17

Этот монитор не только плоский, но еще и гибкий ☺. Именно так хочется его охарактеризовать из-за подвижности LCD-панели. Ее можно легко, без усилий, расположить под удобным для зрения углом. Выполнено устройство в темно-сером корпусе, с панелью-решеточкой в нижней части, за которой скрыты встроенные дина-



DEMO

Battlefield 2

Patch

Xenus: Точка кипения

Серп и Молот

Flash-игры

Фестиваль комиксов

«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно: від травня 2001 р.
№ 7 (44), липень 2005 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор
М. Писаревський
Редактор
О. Лішук
Літературний редактор
Ю. Тимошенко
Дизайн та комп'ютерна
верстка
О. Заславська
Фотокореспондент
М. Смоляр
Відділ реклами
О. Сепітий
Відділ збуту
І. Краснопольський
О. Нікіфоров
Зав. виробництвом
Ю.О. Курніков
producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
і не повертаються.

Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 23.06.2005.

Наклад 24 900 прим.

Видруковано з готових фотоформ
ТОВ «Декабрь» у друкарні
«Новий друк».
Зак. №05-4021

Друк офсетний
Формат 60х90/8
10,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне
поліграфічне виконання несе
друкарня «Новий друк»
м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,
тел. (044) 552-80-50.

Технічну підтримку редакції забезпечує
компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»
Україна, 03680, м. Київ-680,
просп. Перемоги, 53,
Тел./факс: (044) 501-9355
E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2004
Засновник – С.М. Костюков
Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання
матеріалів у будь-якій формі можливе
лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано
рекламні матеріали фірм-виробників
та матеріали з сайтів:
www.overgame.com, www.theoxygentank.com,
www.gamespot.com, www.gamesville.com,
www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852
з CD-диском – 01727

РЕКЛАМНЫЙ ИНДЕКС:

LG Electronics	2-я обл.
Поинт Ком	3-я обл.
Samsung Electronics	4-я обл.
UMC	1
Eletec	3
Gillette	5
1С Украина	9, 17, 21
IP Telecom	11
Еспарт	39, 51
ШПИЛЬ!	46
Блочная реклама «Реальный базар»	57

Беспрерывная подписка на «Шпиль!» за 2004 год!

Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся
сумму на расчетный счет:

ООО «Декабрь»,
р/с 26007103801
в АКБ «Интеграл» г. Киева,
МФО 320735,
код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте

доставочную карточку
и копию чека об оплате
по адресу: ООО «Декабрь»,
пр. Победы, 53, г. Киев,
03680

3. Если есть вопросы, звони:
(044) 454-08-74

Твой «ШПИЛЬ!»

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2004 год, стоимость в гривнах:

Журнал без диска				Журнал с диском			
Да!		5	4,80	Да!		5	6,0
Да!		6	4,80	Да!		6	6,0
Да!		7	4,80	Да!		7	6,0
Да!		8	4,80	Да!		8	6,0
Да!		9	5,0	Да!		9	7,0
Да!		10	5,0	Да!		10	7,0
Да!		11	5,0	Да!		11	7,0
Да!		12	5,0	Да!		12	7,0
Да!	Спецвыпуск №2 «Читы и коды»						11,0
Да!	Спецвыпуск №3 «Все об RPG»						11,0
Да!	Спецвыпуск №4 «Читы и коды»						11,0
ИТОГО							

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____

Зателефонуй мені на номер 511 Відправлю будь-яку мелодію з каталогу на твій мобільний

► **Поліфонічні мелодії:** для замовлення влиши в текст SMS-повідомлення код мелодії, де X замінити на 5 і відправ на номер 10659 якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUCE, на номер 138 якщо ти абонент Golden Telecom

► **Мономелодії:** для отримання влиши в текст SMS-повідомлення код мелодії, де X замінити на 2 для телефонів Nokia, Samsung, для телефонів Alcatel, Ericsson, Sony Ericsson, LG, Motorola, Panasonic X замінити на 3, для телефонів Siemens X замінити на 4 і відправ на номер 10659 якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUCE, на номер 038 якщо ти абонент Golden Telecom

► **Стереополіфонія:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом поліфонії на номер 4455 якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUCE

► **Мелодії з голосом:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом мелодії на номер 10899 якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUCE

► **Суперзвуки:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом суперзвуку на номер 10659 якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUCE

► **Логотипи, листівки:** для отримання влиши в текст SMS-повідомлення код логотипу або листівки, де X замінити на 2 для те-

лефонів Nokia; для телефонів Alcatel, Sony Ericsson, LG, Motorola, Panasonic X замінити на 3 і відправ на номер 10659 якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUCE, на номер 038 якщо ти абонент Golden Telecom. Логотипи Siemens Golden Telecom не підтримують

► **Кольорові зображення:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом зображення на номер 10659 якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUCE, на номер 138 якщо ти абонент Golden Telecom

► **Java-Ігри:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом гри на номер 10899 якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUCE

► **Анімація:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом анімації на номер 4455 якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUCE

► **Фан-відео:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом відео на номер 5599 якщо ти абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, KYIVSTAR, Ace&Base, DJUCE

Вартість відправлення SMS-повідомлень на номери 10659 – 5 грн. з ПДВ, 4455 – 8 грн. з ПДВ, 10899 – 9 грн. з ПДВ, 5599 – 15 грн. з ПДВ, 038 – 0,55 USD з ПДВ, 138 – 0,95 USD з ПДВ

Отримання – безкоштовно

Перелік моделей телефонів, що підтримують послуги, дивись на www.fishka.com.ua

ПОЛІ ТА МОНОМЕЛОДІЇ 10659

Alcazar	Sexual guarantee	X9095178
Arash	Tike tike kardi	X9090578
Caesars	Jerk it out	X9105778
David Guetta	The world is mine	X9124078
Eminem	Cleaning out my closet	X9096778
Eric Prydz	Spooks	X9091778
Gorillaz	Feel good inc	X9124178
Goo Goo Dolls	Give a little bit	X9105978
Geni Halliwell	Ride it	X9090178
Ja Rule	I'm real	X9099278
Lisa Stansfield	Treat Me Like A Woman	X9123978
Metallica	Frantic	X9098078
Moby	Lift me up	X9091078
Mario J	Let me love you	X9115778
Nelly	Country grammar	X9096978
Narcotic Trust	When the dawn breaks	X9126878
Papi Sanchez	Enamorame	X9074778
The Black Eyed Peas	Where is the love	X9104078
Він-2	Скількиє вулиці	X9108278
Діма Білан	Ты должна рядом быть	X9130778
Ангеліка Варум	Пожар	X9108478
Ленінград	Геленджик	X9075978
Мумий Троль	ЗдравствуйДосвидания	X9024478
Міхей і Джуманджі	Сука-любовь	X9107278
Валерія	Маленький самолет	X9024278
Аліби	Табу	X9121578
В. Азарх і Н. Ветлицкая	Фонари	X9108178
А. Варум і ВІА Спінки	Самая лучшая	X9108378
Александр Иванов	Боже какой пустак	X9106578
Лінда	Агония	X9125978
Ольга Орлова	Я буду петь	X9107878
Скрабін	Танго	X9125878
Пісенка водяного	Із м/ф "Летучий корабель"	X9109078
Буратіно	Із м/ф "Пригоди Буратіно"	X9109478
Уно моменто	Із к/ф "Формула кохання"	X9109578

КОЛЬОРОВІ ЗОБРАЖЕННЯ 10659

СУПЕР ХІТ СЕЗОНУ

БІЙ З ТІННЮ

1. Для замовлення моно або поліфонічної мелодії відправ SMS з кодом мелодії на номер 10899

Код поліфонічної мелодії: 999
Код моно мелодії для телефонів Nokia, Samsung: 777
Код моно мелодії для телефонів Siemens: 7785
Код моно мелодії для телефонів Alcatel, Ericsson, Sony Ericsson, LG, Motorola, Panasonic: 779W

2. Для замовлення Мелодії з голосом відправ SMS з кодом 888 на номер 10899

Вартість відправлення SMS на номер 10899 – 9 грн. з ПДВ

ГОЛОСОВА ПОСЛУГА 511

Дуже простий спосіб отримати мелодію! Зателефонуй на номер 511 та замов мелодію, яку бажаєш отримати

Вартість однієї хвилини – 1 грн. 60 коп. з ПДВ, плата за з'єднання – 1 грн. з ПДВ. Отримання мелодії – безкоштовно

JAVA-ІГРИ 10899

ГІРЕТ

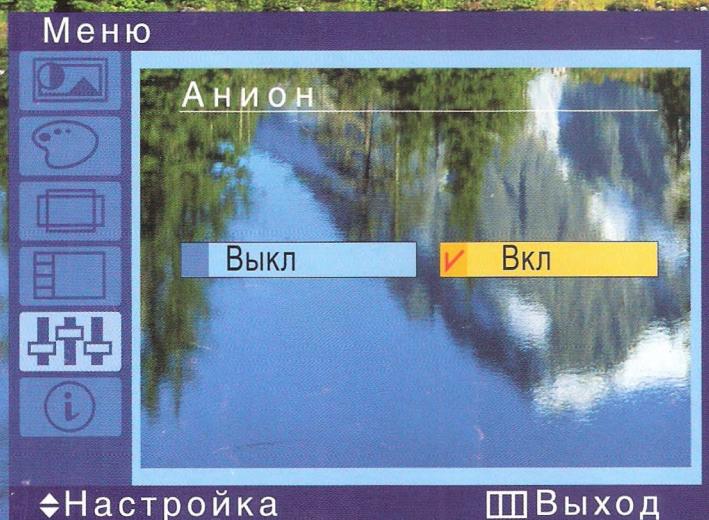
19025478

Прибулиці захопили найкрасивіших дівчат Землі, серед яких і твоя подруга. Використовуй свій космічний корабель, врятуй дівчат поки не пізно!

Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7600, 7610, 8910i, Siemens: A65, C60, C65, C66, C67, M65, M66, M67, S65, S66, S67, S68, S69, S70, S71, S72, S73, S74, S75, S76, S77, S78, S79, S80, S81, S82, S83, S84, S85, S86, S87, S88, S89, S90, S91, S92, S93, S94, S95, S96, S97, S98, S99, S00, S01, S02, S03, S04, S05, S06, S07, S08, S09, S10, S11, S12, S13, S14, S15, S16, S17, S18, S19, S20, S21, S22, S23, S24, S25, S26, S27, S28, S29, S30, S31, S32, S33, S34, S35, S36, S37, S38, S39, S40, S41, S42, S43, S44, S45, S46, S47, S48, S49, S50, S51, S52, S53, S54, S55, S56, S57, S58, S59, S60, S61, S62, S63, S64, S65, S66, S67, S68, S69, S70, S71, S72, S73, S74, S75, S76, S77, S78, S79, S80, S81, S82, S83, S84, S85, S86, S87, S88, S89, S90, S91, S92, S93, S94, S95, S96, S97, S98, S99, S00, S01, S02, S03, S04, S05, S06, S07, S08, S09, S10, S11, S12, S13, S14, S15, S16, S17, S18, S19, S20, S21, S22, S23, S24, S25, S26, S27, S28, S29, S30, S31, S32, S33, S34, S35, S36, S37, S38, S39, S40, S41, S42, S43, S44, S45, S46, S47, S48, S49, S50, S51, S52, S53, S54, S55, S56, S57, S58, S59, S60, S61, S62, S63, S64, S65, S66, S67, S68, S69, S70, S71, S72, S73, S74, S75, S76, S77, S78, S79, S80, S81, S82, S83, S84, S85, S86, S87, S88, S89, S90, S91, S92, S93, S94, S95, S96, S97, S98, S99, S00, S01, S02, S03, S04, S05, S06, S07, S08, S09, S10, S11, S12, S13, S14, S15, S16, S17, S18, S19, S20, S21, S22, S23, S24, S25, S26, S27, S28, S29, S30, S31, S32, S33, S34, S35, S36, S37, S38, S39, S40, S41, S42, S43, S44, S45, S46, S47, S48, S49, S50, S51, S52, S53, S54, S55, S56, S57, S58, S59, S60, S61, S62, S63, S64, S65, S66, S67, S68, S69, S70, S71, S72, S73, S74, S75, S76, S77, S78, S79, S80, S81, S82, S83, S84, S85, S86, S87, S88, S89, S90, S91, S92, S93, S94, S95, S96, S97, S98, S99, S00, S01, S02, S03, S04, S05, S06, S07, S08, S09, S10, S11, S12, S13, S14, S15, S16, S17, S18, S19, S20, S21, S22, S23, S24, S25, S26, S27, S28, S29, S30, S31, S32, S33, S34, S35, S36, S37, S38, S39, S40, S41, S42, S43, S44, S45, S46, S47, S48, S49, S50, S51, S52, S53, S54, S55, S56, S57, S58, S59, S60, S61, S62, S63, S64, S65, S66, S67, S68, S69, S70, S71, S72, S73, S74, S75, S76, S77, S78, S79, S80, S81, S82, S83, S84, S85, S86, S87, S88, S89, S90, S91, S92, S93, S94, S95, S96, S97, S98, S99, S00, S01, S02, S03, S04, S05, S06, S07, S08, S09, S10, S11, S12, S13, S14, S15, S16, S17, S18, S19, S20, S21, S22, S23, S24, S25, S26, S27, S28, S29, S30, S31, S32, S33, S34, S35, S36, S37, S38, S39, S40, S41, S42, S43, S44, S45, S46, S47, S48, S49, S50, S51, S52, S53, S54, S55, S56, S57, S58, S59, S60, S61, S62, S63, S64, S65, S66, S67, S68, S69, S70, S71, S72, S73, S74, S75, S76, S77, S78, S79, S80, S81, S82, S83, S84, S85, S86, S87, S88, S89, S90, S91, S92, S93, S94, S95, S96, S97, S98, S99, S00, S01, S02, S03, S04, S05, S06, S07, S08, S09, S10, S11, S12, S13, S14, S15, S16, S17, S18, S19, S20, S21, S22, S23, S24, S25, S26, S27, S28, S29, S30, S31, S32, S33, S34, S35, S36, S37, S38, S39, S40, S41, S42, S43, S44, S45, S46, S47, S48, S49, S50, S51, S52, S53, S54, S55, S56, S57, S58, S59, S60, S61, S62, S63, S64, S65, S66, S67, S68, S69, S70, S71, S72, S73, S74, S75, S76, S77, S78, S79, S80, S81, S82, S83, S84, S85, S86, S87, S88, S89, S90, S91, S92, S93, S94, S95, S96, S97, S98, S99, S00, S01, S02, S03, S04, S05, S06, S07, S08, S09, S10, S11, S12, S13, S14, S15, S16, S17, S18, S19, S20, S21, S22, S23, S24, S25, S26, S27, S28, S29, S30, S31, S32, S33, S34, S35, S36, S37, S38, S39, S40, S41, S42, S43, S44, S45, S46, S47, S48, S49, S50, S51, S52, S53, S54, S55, S56, S57, S58, S59, S60, S61, S62, S63, S64, S65, S66, S67, S68, S69, S70, S71, S72, S73, S74, S75, S76, S77, S78, S79, S80, S81, S82, S83, S84, S85, S86, S87, S88, S89, S90, S91, S92, S93, S94, S95, S96, S97, S98, S99, S00, S01, S02, S03, S04, S05, S06, S07, S08, S09, S10, S11, S12, S13, S14, S15, S16, S17, S18, S19, S20, S21, S22, S23, S24, S25, S26, S27, S28, S29, S30, S31, S32, S33, S34, S35, S36, S37, S38, S39, S40, S41, S42, S43, S44, S45, S46, S47, S48, S49, S50, S51, S52, S53, S54, S55, S56, S57, S58, S59, S60, S61, S62, S63, S64, S65, S66, S67, S68, S69, S70, S71, S72, S73, S74, S75, S76, S77, S78, S79, S80, S81, S82, S83, S84, S85, S86, S87, S88, S89, S90, S91, S92, S93, S94, S95, S96, S97, S98, S99, S00, S01, S02, S03, S04, S05, S06, S07, S08, S09, S10, S11, S12, S13, S14, S15, S16, S17, S18, S19, S20, S21, S22, S23, S24, S25, S26, S27, S28, S29, S30, S31, S32, S33, S34, S35, S36, S37, S38, S39, S40, S41, S42, S43, S44, S45, S46, S47, S48, S49, S50, S51, S52, S53, S54, S55, S56, S57, S58, S59, S60, S61, S62, S63, S64, S65, S66, S67, S68, S69, S70, S71, S72, S73, S74, S75, S76, S77, S78, S79, S80, S81, S82, S83, S84, S85, S86, S87, S88, S89, S90, S91, S92, S93, S94, S95, S96, S97, S98, S99, S00, S01, S02, S03, S04, S05, S06, S07, S08, S09, S10, S11, S12, S13, S14, S15, S16, S17, S18, S19, S20, S21, S22, S23, S24, S25, S26, S27, S28, S29, S30, S31, S32, S33, S34, S35, S36, S37, S38, S39, S40, S41, S42, S43, S44, S45, S46, S47, S48, S49, S50, S51, S52, S53, S54, S55, S56, S57, S58, S59, S60, S61, S62, S63, S64, S65, S66, S67, S68, S69, S70, S71, S72, S73, S74, S75, S76, S77, S78, S79, S80, S81, S82, S83, S84, S85, S86, S87, S88, S89, S90, S91, S92, S93, S94, S95, S96, S97, S98, S99, S00, S01, S02, S03, S04, S05, S06, S07, S08, S09, S10, S11, S12, S13, S14, S15, S16, S17, S18, S19, S20, S21, S22, S23, S24, S25, S26, S27, S28, S29, S30, S31, S32, S33, S34, S35, S36, S37, S38, S39, S40, S41, S42, S43, S44, S45, S46, S47, S48, S49, S50, S51, S52, S53, S54, S55, S56, S57, S58, S59, S60, S61, S62, S63, S64, S65, S66, S67, S68, S69, S70, S71, S72, S73, S74, S75, S76, S77, S78, S79, S80, S81, S82, S83, S84, S85, S86, S87, S88, S89, S90, S91, S92, S93, S94, S95, S96, S97, S98, S99, S00, S01, S02, S03, S04, S05, S06, S07, S08, S09, S10, S11, S12, S13, S14, S15, S16, S17, S18, S19, S20, S21, S22, S23, S24, S25, S26, S27, S28, S29, S30, S31, S32, S33, S34, S35, S36, S37, S38, S39, S40, S41, S42, S43, S44, S45, S46, S47, S48, S49, S50, S51, S52, S53, S54, S55, S56, S57, S58, S59, S60, S61, S62, S63, S64, S65, S66, S67, S68, S69, S70, S71, S72, S73, S74, S75, S76, S77, S78, S79, S80, S81, S82, S83, S84, S85, S86, S87, S88, S89, S90, S91, S92, S93, S94, S95, S96, S97, S98, S99, S00, S01, S02, S03, S04, S05, S06, S07, S08, S09, S10, S11, S12, S13, S14, S15, S16, S17, S18, S19, S20, S21, S22, S23, S24, S25, S26, S27, S28, S29, S30, S31, S32, S33, S34, S35, S36, S37, S38, S39, S40, S41, S42, S43, S44, S45, S46, S47, S48, S49, S50, S51, S52, S53, S54, S55, S56, S57, S58, S59, S60, S61, S62, S63, S64, S65, S66, S67, S68, S69, S70, S71, S72, S73, S74, S75, S76, S77, S78, S79, S80, S81, S82, S83, S84, S85, S86, S87, S88, S89, S90, S91, S92, S93, S94, S95, S96, S97, S98, S99, S00, S01, S02, S03, S04, S05, S06, S07, S08, S09, S10, S11, S12, S13, S14, S15, S16, S17, S18, S19, S20, S21, S22, S23, S24, S25, S26, S27, S28, S29, S30, S31, S32, S33, S34, S35, S36, S37, S38, S39, S40, S41, S42, S43, S44, S45, S46, S47, S48, S49, S50, S51, S52, S53, S54, S55, S56, S57, S58, S59, S60, S61, S62, S63, S64, S65, S66, S67, S68, S69, S70, S71, S72, S73, S74, S75, S76, S77, S78, S79, S80, S81, S82, S83, S84, S85, S86, S87, S88, S89, S90, S91, S92, S93, S94, S95, S96, S97, S98, S99, S00, S01, S02, S03, S04, S05, S06, S07, S08, S09, S10, S11, S12, S13, S14, S15, S16, S17, S18, S19, S20, S21, S22, S23, S24, S25, S26, S27, S28, S29, S30, S31, S32, S33, S34, S35, S36, S37, S38, S39, S40, S41, S42, S43, S44, S45, S46, S47, S48, S49, S50, S51, S52, S53, S54, S55, S56, S57, S58, S59, S60, S61, S62, S63, S64, S65, S66, S67, S68, S69, S70, S71, S72, S73, S74, S75, S76, S77, S78, S79, S80, S81, S82, S83, S84, S85, S86, S87, S88, S89, S90, S91, S92, S93, S94, S95, S96, S97, S98, S99, S00, S01, S02, S03, S04, S05, S06, S07, S08, S09, S10, S11, S12, S13, S14, S15, S16, S17, S18, S19, S20, S21, S22, S23, S24, S25, S26, S27, S28, S29, S30, S31, S32, S33, S34, S35, S36, S37, S38, S39, S40, S41, S42, S43, S44, S45, S46, S47, S48, S49, S50, S51, S52, S53, S54, S55, S56, S57, S58, S59, S60, S61, S62, S63, S64, S65, S66, S67, S68, S69, S70, S71, S72, S73, S74, S75, S76, S77, S78, S79, S80, S81, S82, S83, S84, S85, S86, S87, S88, S89, S90, S91, S92, S93, S94, S95, S96, S97, S98, S99, S00, S01, S02, S03, S04, S05, S06, S07, S08, S09, S10, S11, S12, S13, S14, S15, S16, S17, S18, S19, S20, S21, S22, S23, S24, S25, S26, S27, S28, S29, S30, S31, S32, S33, S34, S35, S36, S37, S38, S39, S40, S41, S42, S43, S44, S45, S46, S47, S48, S49, S50, S51, S52, S53, S54, S55, S56, S57, S58, S59, S60, S61, S62, S63, S64, S65, S66, S67, S68, S69, S70, S71, S72, S73, S74, S75, S76, S77, S78, S79, S80, S81, S82, S83, S84, S85, S86, S87, S88, S89, S90, S91, S92, S93, S94, S95, S96, S97, S98, S99, S00, S01, S02, S03, S04, S05, S06, S07, S08, S09, S10, S11, S12, S13, S14, S15, S16, S17, S18, S19, S20, S21, S22, S23, S24, S25, S26, S27, S28, S29, S30, S31, S32, S33, S34, S35, S36, S37, S38, S39, S40, S41, S42, S43, S44, S45, S46, S47, S48, S49, S50, S51, S52, S53, S54, S55, S56, S57, S58, S59, S60, S61, S62, S63, S64, S65, S66, S67, S68, S69, S70, S71, S72, S73, S74, S75, S76, S77, S78, S79, S80, S81, S82, S83, S84, S85, S86, S87, S88, S89, S90, S91, S92, S93, S94, S95, S96, S97, S98, S99, S00, S01, S02, S03, S04, S05, S06, S07, S08, S09, S10, S11, S12, S13, S14, S15, S16, S17, S18, S19, S20, S21, S22, S23, S24, S25, S26, S27, S28, S29, S30, S31, S32, S33, S34, S35, S36, S37, S38, S39, S40, S41, S42, S43, S44, S45, S46, S47, S48, S49, S50, S51, S52, S53, S54, S55, S56, S57, S58, S59, S60, S61, S62, S63, S64, S65, S66, S67, S68, S69, S70, S71, S72, S73, S74, S75, S76, S77, S78, S79, S80, S81, S82, S83, S84, S85, S86, S87, S88, S89, S90, S91, S92, S93, S94, S95, S96, S97, S98, S99, S00, S01, S02, S03, S04, S05, S06, S07, S08, S09, S10, S11, S12, S13, S14, S15, S16, S17, S18, S19, S20, S21, S22, S23, S24, S25, S26, S27, S28, S29, S30, S31, S32, S33, S34, S35, S36, S37, S38, S39, S40, S41, S42, S43, S44, S45, S46, S47, S48, S49, S50, S51, S52, S53, S54, S55, S56, S57, S58, S59, S60, S61, S62, S63, S64, S65, S66, S67, S68, S69, S70, S71, S72, S73, S74, S75, S76, S77, S78, S79, S80, S81, S82, S83, S84, S85, S86, S87, S88, S89, S90, S91, S92, S93, S94, S95, S96, S97, S98, S99, S00, S01, S02, S03, S04, S05, S06, S07, S08, S09, S10, S11, S12, S13, S14, S15, S16, S17, S18, S19, S20, S21, S22, S23, S24, S25, S26, S27, S28, S29, S30, S31, S32, S33, S34, S35, S36, S37, S38, S39, S40, S41, S42, S43, S44, S45, S46, S47, S48, S49, S50, S51, S52, S53, S54, S55, S56, S57, S58, S59, S60, S61, S62, S63, S64, S65, S66, S67, S68, S69, S70, S71, S72, S73, S74, S75, S76, S77, S78, S79, S80, S81, S82, S83, S84, S85, S86, S87, S88, S89, S90, S91, S92, S93, S94, S95, S96, S97, S98, S99, S00, S01, S02, S03, S04, S05, S06, S07, S08, S09, S10, S11, S12, S13, S14, S15, S16, S17, S18, S19, S20, S21, S22, S23, S24, S25, S26, S27, S28, S29, S30, S31, S32, S33, S34, S35, S36, S37, S38, S39, S40, S41, S42, S43, S44, S45, S46, S47, S48, S49, S50, S51, S52, S53, S54



Технологія здоров'я ВІД SAMSUNG



Перші в світі монітори з вбудованим іонізатором повітря

Високі технології Samsung відкривають для користувачів моніторів **SyncMaster 720NA** та **SyncMaster 795MB+** нові небачені раніше можливості для комфортної творчої роботи.

Вперше в моніторах впроваджено принципово нову функцію **Magic Green** – вбудований іонізатор повітря. Тепер Ви можете створити на своєму робочому місці не лише творчу, а й свіжу, здорову атмосферу – запоруку піднесеного настрою та підвищеної працездатності – якостей, необхідних для справжнього лідера.



Іонізація повітря – насичення повітря зарядженими частками, природний процес, який штучно відтворюється спеціальними пристроями – **іонізаторами**.
Рекомендується для нейтралізації пилу, загального підвищення тону та працездатності, сприяє очищенню крові, запобігаючи забрудненню організму, активізує підвищення імунітету.

Алгрі (0482) 379706, 379707
МТІ (044) 4583434
Фокстрот ІТ (044) 2477037 (опт), 2359172 (роздр)

Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266
ДатаЛюкс (044) 2496303

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном
Інфо-служби Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)

www.samsung.ua

SAMSUNG